Inclusiva-net:

net.art (segunda época). La evolución de la creación artística en el sistema-red

---

Tercer Encuentro Inclusiva-net
Dirigido por Juan Martín Prada
2 al 6 de marzo de 2009
Centro Cultural de España en Buenos Aires

Organizado por Medialab-Prado
en colaboración con el Centro Cultural
de España en Buenos Aires

www.medialab-prado.es
www.cceba.org.ar





Inclusiva-net:

Es una plataforma dedicada a la investigación, documentación y difusión de la teoría de la cultura de las redes. Su foco principal de estudio y documentación se centra en los procesos de inclusión social y cultural de las redes de telecomunicación y sus efectos en el desarrollo de nuevas prácticas artísticas y de producción crítica de conocimiento.

Edición
Medialab Prado
Área de Las Artes del Ayuntamiento de Madrid

Agencia Española de Cooperación
Internacional para el Desarrollo
Ministerio de Asuntos Exteriores
y Cooperación

El *3º Encuentro Inclusiva-net: net.art (segunda época). La evolución de la creación artística en el sistema-red,* se celebró en Buenos Aires, del 2 al 6 de marzo de 2009, organizado por Medialab Prado en colaboración con el Centro Cultural de España

Dirección
Juan Martín Prada

Selección de comunicaciones
Juan Martín Prada y Gustavo Romano

Autores de los textos
Juan Martín Prada
Guadalupe Aguiar Masuelli
Lila Pagola
Curt Cloninger
Sabine Hochrieser, Michael Kargl,
Franz Thalmair / CONT3XT.NET
Patricia Gouveia

Traductores
Karen Neller (español a inglés)
Pilar Oliva Pastor (inglés a español)
Marta Lorca Moreno-Luque (inglés a español)

Diseño gráfico y navegación
Pixel

Edición de textos
Nuria Martínez Deaño

El 3º Encuentro Inclusiva-net ha contado con la financiación de la AECID (08-CAP2-1071)

índice

pág. 05 — Juan Martín Prada
Introducción

pág. 09 — Guadalupe Aguiar Masuelli
Del renga *al videoblog.*
El usuario como productor
y la experiencia colaborativa

pág. 21 — Lila Pagola
*dospuntocero**
o mi blogroll (algunos de mis blogs
favoritos son de artistas)
metablog: doscero.wordpress.com. versión 3

pág. 34 — Curt Cloninger
Haz que tu consumo
sea comercial: Surfing *táctico /*
Estelas de resistencia

pág. 48 — Sabine Hochrieser, Michael Kargl,
Franz Thalmair / CONT3XT.NET
Trans.form.work—Arte basado
en internet en el espacio real

pág. 63 — Patricia Gouveia
¡Acción! Medios jugables y juegos
persistentes para la creación de realidades
alternativas en línea y narrativas cruzadas
(cooperación frente a *competición)*

Juan Martín Prada
Introducción

Director de la plataforma Inclusiva-net

El net.art, iniciado a mediados de la década de 1990 como exploración creativa y experimentación crítica de la red Internet, es uno de los campos de la creación artística contemporánea que más han contribuido en el replanteamiento de las formas de producción y experiencia de lo artístico.

No obstante, sus aportaciones no sólo se han concentrado en la investigación de las posibilidades estéticas, lingüísticas o interactivas de las tecnologías de la red, ni en lo que éstas permiten para el replanteamiento de lo que podemos entender como arte. De hecho, y considerando a la red como un nuevo espacio público en el que intervenir de manera crítica, las aportaciones de mayor interés del net.art han profundizado intensamente a lo largo de esta década en los usos dominantes de las redes telemáticas, en los procesos de producción de significados y subjetividad que en ellas operan, en sus políticas, en sus exclusiones.

Hoy, el devenir "social" de la web actual, con su énfasis en las redes sociales y con la instauración de un modelo de negocio basado en los principios de participación colectiva y abierta, constituye un nuevo marco en el que debemos seguir reflexionando acerca del papel social y crítico del pensamiento propio del arte. De hecho, las más recientes propuestas de net.art se apropian de las nuevas redes sociales, plataformas de participación y metaversos como nuevos contextos de referencia y actuación en los que ponen a prueba, una vez más, sus potenciales críticos y "subjetivizadores", exigentes de una dimensión siempre interpretativa y de significados plurales.

Así, y lejos de pretender un análisis historiográfico de las prácticas del arte de redes desde sus primeras apariciones, nuestra propuesta era que el tercer encuentro internacional de la plataforma *Inclusiva-net* se centrara, precisamente, en lo acontecido en los últimos cinco años, periodo en el que se ha ido produciendo la consolidación y proliferación de las nuevas dinámicas sociales y de participación que son propias del modelo "Web 2.0" (también denominada "web social" o "web participativa"). Una "segunda época" de la red caracterizada por nuevas formas de participación en torno a una miríada de redes sociales digitales (*Facebook*, *Myspace*, etcétera) y de medios para la generación de contenidos por parte de los propios usuarios a través de blogs y de grandes repositorios colectivos de archivos compartidos, utilizados y expandidos por millones de personas diariamente (*You Tube*, *Flickr*, etcétera).

Seguir hablando de arte o emplear este término en el contexto del nuevo sistema-red parte aquí de un cierto convencimiento: las operaciones de producción simbólica así como los aspectos alegóricos y subjetivos, interpretativos y críticos que son propios de los comportamientos "artísticos" son poseedores de una poderosa capacidad para el desarrollo de formas alternativas de experiencia reflexiva acerca de los hábitos y formas predominantes de colaboración, participación e intercambio lingüístico que tienen lugar en las redes. Es decir, en otras palabras, que podría ser posible operar a través de las prácticas artísticas una cierta reconfiguración poética de las interacciones comunicativas que se dan en el campo de las redes para, a través de ésta, perpetrar un rescate (aunque sólo fuese de forma puntual o puramente testimonial, incluso) de la comunicación y la experiencia mediática de su colonización permanente por parte de los intereses económicos de las grandes corporaciones de Internet.

Es más, podríamos decir que las más relevantes propuestas artísticas en el ámbito de la red no harían hoy sino anticipar lo que podríamos denominar el "poder constituyente" de la multitud conectada. Es decir, que el mundo que esa multitud podría construir en un momento de "libertad liberada", de libertad no parasitada por los intereses corporativos, se anticiparía en el que evocan las mejores propuestas artísticas, manifiestos siempre de la exigencia del pensar interpretativo, de una comunicación libre, crítica y significativa. Y no olvidemos que no hay libertad genuina que no conduzca desde sí a la solidaridad.

Quizá por todo ello, podríamos denominar al conjunto de las nuevas prácticas del arte de redes como "tecnologías de la disensión" o, al menos, como la dimensión más creativa del disentir en el contexto de la sociedad-red. Son, desde luego, en los casos más interesantes, prácticas comprometidas con el diseño de nuevas vías para convertir el modelo de pensamiento profundamente reflexivo, que es propio de lo que entendemos como "comportamientos artísticos", en un modelo de interacción social y comunicativa. Y si cada vez es más difícil, en el contexto de las redes, distinguir entre lo que es sociabilidad y economía, entre interés corporativo e interés social, es fácil figurarnos por qué la revelación de esa distinción se presenta como una de las finalidades más recurrentes de muchas de las prácticas artísticas *online*.

Por todo ello, es esperable de una segunda época del "arte de redes" el ejercicio de una cierta oposición, desde los campos multisignificativos y abiertos a la interpretación, que son propios de las prácticas artísticas, a las estrategias de generación de las nuevas dependencias que sustentan los modelos de negocio más hegemónicos en la red, las dinámicas de producción de valor y sentido que operan en las redes y los procedimientos de explotación económica de las interacciones comunicativas y afectivas que son propios de la "web social".

Es así lógico que los planteamientos más interesantes del nuevo "arte de redes" no se centren simplemente en la creación de obras acerca de las condiciones sociales de lo que acontece y lo que se gestiona en el campo de las redes sino, y sobre todo, en presentar a las propias redes como un espectáculo en sí mismo, procurando intervenir en la articulación real de sus sistemas de producción y circulación de significados y de sus procesos de funcionamiento desvelando, en definitiva, cómo actúan en ellos las nuevas formas de poder.

Pero no sólo estas problemáticas, desde luego, sino también otras muchísimas y del máximo interés fueron tratadas y debatidas a lo largo de los cinco días que duró el tercer encuentro de la plataforma *Inclusiva-net*. En realidad, el repertorio de núcleos temáticos que propusimos para la recepción de comunicaciones incluía una gran variedad de aspectos, algunos de los cuales encuentran ahora, en los textos que siguen a esta introducción, notabilísimas aportaciones. Esos núcleos temáticos trataban de señalar las líneas que considerábamos más determinantes en el desarrollo reciente de las prácticas artísticas de redes, como, por ejemplo, las vías de evolución del net.art hacia otras formas híbridas de "networked art", los planteamientos artísticos en torno a la web semántica, la creatividad audiovisual "amateur" en la web social, el pensamiento artístico en la apropiación experimental de la bitácora digital y el "blog-art", los metaversos y redes sociales 3D como

nuevos espacios para la intervención artística, los desarrollos del "software art" en la Web 2.0, la crítica, el comisariado y las nuevas orientaciones en la relación entre las instituciones gestoras del mundo del arte y las prácticas artísticas *online*; la dimensión creativa de los nuevos comportamientos de organización social a través de las redes, etcétera. También quisimos señalar el interés de algunos aspectos que contextualmente nos resultaban de especial importancia para este encuentro, como era el estudio del net.art en el contexto iberoamericano, que fue objeto de diversas presentaciones y eje central de muchos de los debates.

Y ya para concluir, quisiera, en nombre de todo el equipo de coordinación de la plataforma *Inclusiva-net*, agradecer muy sinceramente a todos los participantes en este encuentro por su contribución, y muy especialmente a los autores de los textos que integran este libro, cuyo trabajo es fiel reflejo del estado actual de la investigación acerca de este conjunto de prácticas artísticas así como de las intenciones que mueven hoy a los artistas a seguir explorando el complejo y fascinante mundo de las redes.

Guadalupe Aguiar Masuelli

Del renga *al videoblog. El usuario como productor y la experiencia colaborativa*

Becaria Fundación Carolina
Doctoranda en Artes Visuales e Intermedia
Universidad Politécnica de Valencia

Este texto está escrito a partir de la observación de algunas experiencias de producción audiovisual en la red con características de trabajo colectivo, co-autoral, u otros modos de participación colaborativa. El ejemplo del *renga* (poesía ligada de origen japonés) se utiliza como un antecedente histórico en el que se encuentran aplicados recursos de creación grupal, a modo de diálogo poético. El fenómeno del videoblog se selecciona por su particular incidencia en la circulación de producciones de tipo doméstico en el circuito de la creación colaborativa. La propuesta benjaminiana del autor como productor, el trabajador inmaterial y el migrante como sujetos históricos, los "objetos epistémicos" de Knorr Cetina, la táctica según De Certeau y la incidencia de la idea de "postproducción" son algunos de los temas y líneas teóricas que cruzan el texto.

Introducción: el fenómeno *One World*

+F1

Hace poco más de un año, me encontré por casualidad con una joyita de *YouTube*: *One World*, (1) un vídeo de cuarenta segundos que obtuvo el premio al vídeo “más respondido” (2) en la historia del popular sitio. En blanco y negro, con una música melodramática y un personaje enmascarado que lleva escrita en su mano una invitación a “ser parte de algo”, este clip consiguió en poco más de seis meses 2.275 vídeo-respuestas. Casi 2.300 personas (desde niños y adultos de distintas partes del mundo hasta miembros del propio equipo de trabajo de *YouTube*) grabaron, editaron y publicaron su vídeo-mensaje, su aporte a esta suerte de causa-común-con-intenciones-humanitarias.

+F2

En la actualidad no es posible acceder a las vídeo-respuestas porque, según explica MadV —el mago enmascarado autor de *One World*—, alguien pirateó su cuenta de usuario y las eliminó. Actualmente MadV se ha dado de baja en *YouTube*. Según dice la leyenda, un canal de TV lo contrató por la popularidad que adquirió a través de sus trucos de magia. De todos modos, puede aún verse el vídeo en ciertos sitios y algunas de las respuestas en el mismo *YouTube*. Dejaré de lado cuestiones sobre su estilo, su mensaje, o sobre el medio por el que fue publicado, no por restarle importancia sino porque quisiera detenerme en él sólo como un fenómeno ejemplar de participación multitudinaria, a través del cual un número importante de personas se acercó a la producción audiovisual, generando un diálogo con el vídeo original y con las otras colaboraciones.

Usando este ejemplo como disparador, y revisando un tipo de poesía tradicional japonesa basada en la escritura colectiva, tocaré algunos aspectos que considero fundamentales para acercarse a la práctica actual del *videoblogging* y sus posibilidades como experiencia de producción audiovisual colaborativa.

Del *renga* al *videoblogging*

El *renga* milenario. La poesía ligada japonesa

El *renga* —del japonés *ren*, que significa “ligar, secuencia”, y *ga*, que significa “poema”— es una forma poética de la tradición japonesa que consta de una serie de *tankas* escritos por dos o más autores. Cada *tanka* está compuesto por cinco líneas de base silábica, cuyas sílabas cuentan: 5 / 7 / 5 / 7 / 7. El *hokku* (las tres primeras líneas del *tanka*) (3) lo escribe el primer autor y las siguientes dos líneas son la respuesta del segundo. Este estilo de poesía, cuya autoría es compartida y resulta en una especie de diálogo poético, ha variado su longitud según las épocas, encontrándose algunos de hasta mil estrofas.

Tiene sus orígenes en el siglo x. Con el paso de los años se dividió en dos ramas diferentes: el *ushin renga* [*renga* del corazón], de estilo serio y tradiciones cortesanas en su dicción y en su tono elevados, con pretensiones literarias y conexiones religiosas, y el *mushin renga* [*renga* sin corazón], de carácter jocoso, permitía cualquier tema y palabra que jamás aparecerían en un *ushin renga*, y solía escribirse en los momentos de dispersión, luego de serias competencias de *tanka*.

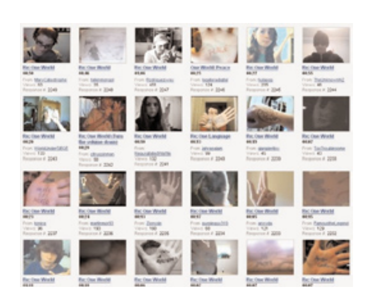
1—Ver <http://www.youtube.com/watch?v=UxqNsUbWlHc>. (Visitado el 10 de junio de 2007.) Actualmente está desactivada la cuenta de su autor por lo que no es posible acceder a sus vídeos desde allí. Sin embargo, algunos de sus fans se encargan de mantener “en circulación” el material, a través de otros sitios de *video sharing*.

2—Dentro de la jerga de *YouTube*, se denomina *responses* (respuestas) a los vídeos que los usuarios publican vinculados a otro, a modo de réplica o contestación audiovisual.

3—Estas tres primeras líneas, de estructura silábica 5 / 7 / 5, con el tiempo se independizaron deviniendo en el conocido *haiku*, de escritura individual, trata temas de la naturaleza y se ha popularizado entre los poetas de todo el mundo.



F1—Captura de pantalla de *One World*.



F2—Captura de pantalla de algunas de las respuestas.

Este juego de los aristócratas se convirtió con el tiempo en el *haikai no renga*, el entretenimiento literario de los mercaderes, pasando rápidamente de una poesía ligada de tono cómico a otra de tono más vulgar. Matsuo Bashô, poeta japonés de mediados del siglo XVII, retoma el *haikai no renga* convirtiéndolo en un refinado, pero aún humorístico y divertido estilo, que trabaja las conexiones de forma más sutil y profunda, y más desligada de las asociaciones de palabras y de los conocimientos literarios que eran la base del *renga* tradicional.

La metodología de escritura del *haikai no renga* es la siguiente: el primer poeta compone el primer poema utilizando el esquema silábico 5 / 7 / 5, el segundo le responde con un nuevo poema utilizando el esquema silábico 7 / 7, el tercero repite el esquema silábico inicial, y así sucesivamente, obteniendo de este modo cientos de poemas ligados de acuerdo a la estructura poema-respuesta-poema-respuesta.

A esta nueva variación (en ese entonces denominada "estilo-Bashô") comienza a llamársele *renku*. Una de las diferencias más importantes entre el *renga* clásico y el *renku* es que el primero estaba mucho más reglado y era más estricto en su forma, requiriendo grandes conocimientos de literatura además de conocimientos esotéricos de raíz aristocrática; en cambio, el segundo es de origen más democrático e incorpora a la temática tradicional hechos actuales, historias y escenas cotidianas de la clase media. Aunque no de forma muy extendida, en Japón y en otros países sigue desarrollándose este tipo de poesía como ejercicio de escritura colectiva. El formato más moderno se llama *rokku* (*aka on za rokku*), fue creado por Haku Asanuma en el año 2000. (4) El artista y poeta sueco Alec Finlay trabaja con el *renga* desde hace nueve años y, entre sus proyectos, tiene uno llamado *Senku*, (5) un poema de mil estrofas escrito por quinientos poetas a través de Internet. *Senku* comenzó en 2005 y se encuentra todavía en proceso de escritura.

El *renga* lleva nada menos que mil años de desarrollo como forma poética colectiva. Su estructura dialógica de propuesta-respuesta-propuesta-respuesta coloca a sus autores unas veces como proyector y otras como receptor-replicante. De esa manera, va generándose una cadena, una ligadura en la que cada trozo está vinculado fuertemente con el anterior y el siguiente.

El autor como productor

El hombre separado de su producto produce, cada vez con mayor potencia, todos los detalles de su mundo, y de ese modo se halla cada vez más separado de su mundo. Cuanto más produce hoy su propia vida, más separado está de ella. (6)
[Guy Debord]

En su texto "El autor como productor", escrito en 1934, Walter Benjamin toma de Bertolt Brecht el concepto de "refuncionalización". Brecht lo aplica a ciertas labores que "ya no pretenden ser ante todo vivencias individuales, (tener un carácter de creación), sino que se dirigen más bien hacia la utilización (remodelación) de determinados institutos e instituciones." (7) Por oposición, Benjamin utiliza el término "rutinero" para aquel que renuncia a introducir innovaciones en el aparato de producción, poniendo así el acento en la importancia de ser competente en los procesos de producción intelectual para refuncionalizarlos y dotarlos de eficacia política.

4—Eiko Yachimoto. *October Rain*, el primer *rokku renku* traducido al inglés en *Simply Haiku*, vol. 6, n.3, 2008. Ver <http://simply-haiku.com/SHv6n3/renku/tomegaki_october_rain.htm>. (Visto el 3 de noviembre de 2008.)

5—Ver <http://www.alecfinlay.com/yai/renga_project.html>.

6—Guy Debord. *La sociedad del espectáculo*. Pretextos, Valencia, 2000, p. 50.

7—Walter Benjamin. *El autor como productor*. Itaca, México, 2004, p. 5.

Benjamin sostiene que todo trabajador es un potencial "refuncionalizador", un agente capacitado para la modificación del estado de cosas y, por tanto, para la "puesta en palabras" de esta modificación. Dice: "La persona que lee está lista en todo momento para volverse una persona que escribe, es decir, que describe o que prescribe. Su calidad de experto —aunque no lo sea en una especialidad sino solamente en el puesto que ocupa— le abre el acceso a la calidad de autor". Benjamin sostiene que los productos del autor deben poseer no sólo características de creación, sino principalmente una función organizadora y un carácter de modelo de producción que sea capaz de "trasladar a los consumidores hacia la producción, de convertir a los lectores o espectadores en colaboradores." (8)

El trabajador inmaterial y el migrante. Los nuevos sujetos históricos

El paso de la vida comunitaria a la estructura social de Estado modifica el entorno cotidiano y la organización del trabajo, cambiando el sistema de honores que se transmitía de una generación a otra por un sistema de adopción de un compromiso laboral que no deja totalmente clara la función simbólica del trabajador como miembro de la sociedad. La dignidad y el honor, que antiguamente cimentaban el trabajo dentro de una comunidad, desaparecen, transformados con la industrialización en una sensación de esfuerzo fútil para el trabajador. El verdadero propósito y la función del trabajo dentro del mundo de vida del sujeto se diluyen en una tarea repetitiva y desconectada de los efectos concretos que ésta genera en su entorno. (9)

Desde hace ya algunas décadas esa estructura de trabajo de tipo fabril, propia de los modelos de industrialización de principios del siglo XX, también está sufriendo modificaciones. Esto es evidente en algunos aspectos concretos, como por ejemplo:

—El cambio en los sistemas de mercado, que tienden a abandonar el modelo productivo de las industrias nacionales hacia el de empresas multinacionales.
—Los avances en las cadenas de producción (con la tercerización de los procesos productivos y la automatización de trabajos antes realizados manualmente).
—La tendencia a la inmaterialidad de los productos mismos (la información y los servicios pasan a ser un producto más, y de los más cotizados).
—La relación con el consumidor que es ahora quien define, diseña, cuestiona y evalúa los productos que ofrece el mercado, confundiendo cada vez más su rol con el de productor.

Estos factores modifican de manera radical la función del trabajador y la idea del trabajo.

Según Wu Ming 4, uno de los miembros de la Wu Ming Foundation, (10) actualmente existen "dos sujetos históricos, fragmentarios e irreductibles a categorías rígidas, a la vez que desconcertantes, que atraviesan el mundo viviendo en su piel las transformaciones más radicales". (11) Uno de ellos es el llamado trabajador inmaterial:

8—*Ibid.*, p. 8.

9—Zygmunt Bauman. *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*, Siglo XXI, Madrid, 2003.

10—El grupo italiano Wu Ming se define de esta manera en su web: "En 1994 cientos de artistas europeos, activistas y bromistas adoptaron y compartieron la misma identidad. Se autodenominaron 'Luther Blissett', y surgieron para levantar polvareda en la industria cultural con un plan quinquenal. Juntos trabajaron para contar al mundo una gran historia, crear una leyenda y dar vida a un nuevo tipo de héroe popular. En enero de 2000 algunos de sus miembros se reagruparon como 'Wu Ming', un colectivo de novelistas. El nuevo proyecto, a pesar de estar más enfocado hacia la literatura y la narrativa en el sentido estricto, no es menos radical que el anterior." Ver <http://www.wumingfoundation.com>. (Visto el 16 de octubre de 2008.)

11—Wu Ming 4. "Entrevista con Wu Ming 4: mitopoiesis y acción política", *El viejo topo*, n.180, Barcelona, julio 2003. Publicado en la web de la Wu Ming Foundation. Ver <http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/viejotopo_es.html>.

12—*Ibid.*

13—*Ibid.*

14—*Ibid.*

15—Wong Kar Wai. *Chungking Express*, vídeo-DVD, Cameo Media, Barcelona, 2005.

16—Karin Knorr Cetina, y Urs Brugger. *The market as an object of attachment: Exploring postsocial relations in financial markets, Canadian Journal of sociology 25*, Canadá, 2000. Citado en Reinaldo Laddaga. *Estética de la emergencia*, Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2006, p. 57.

Éste es protagonista, a la vez activo y pasivo, de la disolución del viejo pacto social y de la precarización de la vida. Activo, en la medida en que promueve su propia inestabilidad, optando por la liberación del vínculo "fordista" que atribuía al trabajo una unidad de tiempo, lugar y acción. Pasivo, en tanto que sufre la puesta a trabajar de todos los ámbitos y momentos de la vida y ve cómo el capital es parásito de su propia creatividad, inventiva, capacidad de emprender proyectos. (12)

Surge así un "nuevo ciudadano del mundo que se traslada, cambia de profesión, adquiere y comparte conocimientos, e introduce en el proceso de producción sus propias capacidades individuales en una red de conexión global." (13) Por supuesto, este tipo de sujeto tiende a acompañar los procesos de cambio de las tecnologías de la información y la comunicación que facilitan, y en muchos casos fuerzan a, un trabajo con lo inmaterial.

El segundo sujeto histórico, según Wu Ming 4, es el migrante. "No menos que el trabajador inmaterial, el migrante es por antonomasia protagonista de la globalización, portador y conector de historias, saberes, culturas, ideas. No menos que el trabajador inmaterial es objeto de la explotación neoliberal globalizada. Su trabajo y su vida, transportados por todo el mundo, se convierten en factores desestabilizadores del viejo orden jurídico, basado en los conceptos de nacionalidad, estatus, pertenencia, así como de los contextos culturales de los que el migrante procede." (14)

El migrante también, alejado de su entorno natal y de sus afectos, entabla hoy una relación cada vez más "sujetada" con los medios de comunicación, ya que son la herramienta de conexión entre sus dos mundos: un objeto incompleto, un espacio vacante.

"Perdí la memoria (externa)." Objetos epistémicos

No sabía si no había cerrado el grifo o la casa estaba poniéndose sentimental. Siempre pensé que sería fuerte, nunca imaginé que lloraría tanto. Cuando alguien llora, le das un pañuelo para secar las lágrimas. Pero cuando una casa llora, realmente tienes mucho trabajo. (15)
[Wong Kar Wai]

En la película *Chungking Express*, aparecen varias escenas en las que los objetos cobran una presencia "sujetada", cuasi-humana. Las cosas del entorno cotidiano de este personaje aparecen como actores cómplices y sufrientes de su situación. Estos objetos "sujetados", faltos de objetividad, entrarían en la categoría de "objetos epistémicos" (16), desarrollada por la socióloga Karin Knorr Cetina y expuesta así por Reinaldo Laddaga:

La autora llama "objetos epistémicos" a estas entidades ambiguas que se manifiestan en mundos desencantados, pero a las cuales aquellos humanos que interactúan con ellas no pueden no atribuirle —aunque sea fugazmente, aunque sea de modo incompleto— las capacidades de sensibilidad y reflexividad, de experiencia y memoria, que son atributos normales de los seres vivos pero que lo moderno había considerado extraños al campo de los objetos [...]. Los "objetos epistémicos", en efecto, "parecen tener la capacidad de desplegarse indefinidamente", y deberían compararse a "cajones abiertos llenos de archivos que se extienden indefinidamente en la oscuridad de un armario" [...]

De ahí que ellos "no puedan ser nunca completamente alcanzados"; es que "nunca son, si se quiere, ellos mismos"; es que los caracteriza "una falta de objetividad y completud en su ser" que hace que deban ser concebidos al mismo tiempo como "instancias materiales" y como "estructuras de ausencias que se despliegan" y que continuamente 'explotan' y 'mutan' en otra cosa, y que se definen tanto por lo que no son (pero en lo que se habrán convertido en algún momento) como que por lo que son". (17)

Con las tecnologías de la información y de la comunicación nos encontramos ante objetos fuertemente "desobjetivados". Estos "objetos parciales" (como también los denomina Knorr Cetina) no son la anticipación ni la presentación de la "cosa real". "Es la 'cosa real' misma la que tiene la ontología cambiante que el objeto parcial despliega". (18)

El objeto contemporáneo que más encaja en esta categoría es el ordenador. Dice Michael Hardt: "Una innovación aportada por el ordenador es que su funcionamiento está en *constante transformación* a través de su uso", (19) pero desde esta óptica no es sólo su función sino su propia ontología la que muta constantemente. Para el trabajador inmaterial, y especialmente a partir de la posibilidad de conexión permanente a Internet, este "objeto parcial" es alternativamente lugar de trabajo, herramienta, medio de comunicación, espacio de ocio, instrumento de aprendizaje..., pero fundamentalmente es una caja negra (20), un agujero negro cuya densidad es informacional, y que se constituye como un eje de gravitación tanto intelectual como emocional.

La táctica y la *perruque* (y cómo Google se chupa los dedos)

El planteo de Benjamin que mencionaba hace un momento se apoya en la idea de que la tecnología predefine al contenido, (21) por lo que es necesaria la modificación de los sistemas de producción y la apropiación de la técnica, ya que son éstas las herramientas de control de los poderes dominantes. En 1980, Michel de Certeau describe —probablemente como respuesta a la oscura impresión debordiana del espectáculo como lente ineludible entre el hombre y el mundo— una manera de acción diferente que se mueve por las pequeñas fisuras del sistema y que trabaja de forma táctica: un "arte del débil". (22)

La estrategia se define como un tipo específico de conocimiento "que sustenta y determina el poder de darse un lugar propio", (23) es fundamentalmente espacial, visible y aislable. Es el modo de organización del poder. La táctica, en cambio, es temporal, sin espacio propio —"no tiene más lugar que el del otro"— (24), y se mueve dentro del campo de visión del enemigo aprovechando las fallas ocasionales descubiertas mediante la astucia y la cautela. La táctica es líquida e invisible.

Este modo de acción es utilizado por aquellos que, a falta de poder estratégico sobre el entorno, se mueven expuestos al ojo público, buscando los excesos de luz o de sombra para actuar sobre él. La *perruque* (25) es un modo táctico de acción que ha existido desde siempre en los ámbitos laborales en relación de dependencia; en la actualidad se encuentra fuertemente ligado al uso de ordenadores, de Internet y de otros sistemas tecnológicos de comunicación.

17—*Ibid.*, pp. 57-58.

18—Karin Knorr Cetina. "Objectual practice", publicado en *The practice turns in contemporary theory*, Karin Knorr Cetina, Theodore R. Schatzki, Eike von Savigny (eds.), Routledge, Nueva York, 2001, p. 181.

19—Michael Hardt. *Trabajo afectivo*, ensayo para *Vínculo-a*, Medialab Madrid, 2006. Ver <http://www.vinculo-a.net/texto_hardt.html>. (Visto el 15 de octubre de 2008.)

20—"En teoría de sistemas y física, se denomina 'caja negra' a aquel elemento que es estudiado desde el punto de vista de las entradas que recibe y las salidas o respuestas que produce, sin tener en cuenta su funcionamiento interno. En otras palabras, de una caja negra nos interesará su forma de interactuar con el medio de su alrededor (en ocasiones, otros elementos que también podrían ser cajas negras) entendiendo qué es lo que hace, pero sin dar importancia a cómo lo hace. Por tanto, de una caja negra deben estar muy bien definidas sus entradas y salidas; es decir, su interfaz. En cambio, no se precisa definir ni conocer los detalles internos de su funcionamiento." (Ver <http://es.wikipedia.org/wiki/Caja_negra_(sistemas)>.) Noam Chomsky a su vez utiliza la metáfora de la caja negra para referirse al 'dispositivo para la adquisición del lenguaje' que posee el ser humano de forma innata.

21—Afirmación que McLuhan desarrolló, años después, con una mirada casi salvífica sobre el medio tecnológico de comunicación, y que se popularizó a través de la frase "el medio es el mensaje".

22—Michel de Certeau. "De las prácticas cotidianas de oposición" en *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa,* Paloma Blanco, Jesús Carrillo, Jordi Claramonte, Marcelo Expósito (eds.), Universidad de Salamanca, Salamanca, 2001, p. 402.

23—*Ibid.*

24—*Ibid.*

25—Término francés que significa "peluca", y que se utiliza para aludir a las acciones en las que los trabajadores desvían su tiempo laboral, aprovechan materiales o gastan recursos para fines propios o improductivos. Michel de Certeau. *Op. cit.*, p. 392.

De diversas maneras las empresas han intentado eliminar este tipo de prácticas del régimen laboral. El ejemplo más llamativo, y evidentemente el más existoso, es el de la empresa Google que utiliza estrategias organizativas que apuntan claramente a fagocitar la *perruque*. El tiempo de ocio creativo que el empleado "roba" de su horario de servicio para proyectos personales o extra laborales es contemplado, contabilizado (un diez por ciento del tiempo de trabajo) y administrado en el espacio y en el tiempo por Google que logra así reencausar hacia la empresa ese momento de independencia creativa convirtiéndolo en fuerza de trabajo. (26)

Éstas son nuevas maneras de concebir el sistema de vigilancia, convirtiendo al empleado en un cómplice perfecto: su trabajo es como su casa... No. Es aún mejor, ya que las formas íntimas de invertir la creatividad no sólo están permitidas, sino que son aplaudidas y bien remuneradas..., (¿qué pensaría Foucault al respecto?).

Otra vez la (post)producción

Incluso si es ilusorio y utópico, lo importante es introducir una especie de igualdad, suponer que entre yo —que estoy en el origen de un dispositivo, de un sistema— y el otro, las mismas capacidades, la posibilidad de una idéntica relación, le permiten organizar su propia historia como respuesta a la que acaba de ver, con sus propias referencias. (27)
[Nicolas Bourriaud]

Las mutaciones de la web como sistema de acceso a Internet, hacia un espacio de mayor interacción, acompañando el proceso antes mencionado de transformación del trabajo, han favorecido el surgimiento de herramientas de uso gratuito y simple, dirigidas a un usuario con crecientes necesidades de apropiación del medio y de gestión de sus propios contenidos.

La denominada Web 2.0 se proclama desde 2004 como la segunda generación en el uso de la web, y se orienta hacia la interacción entre usuarios, la gestión de "comunidades" (28) y la oferta de servicios centrados en la colaboración, el intercambio de información y la reutilización o remezcla de datos.

Según lo analiza José Luis Brea en *El Tercer Umbral*, nos encontramos a la entrada de una nueva forma de capitalismo: el "capitalismo cultural". (29) Esto significa, entre otras cosas, que estamos viviendo el comienzo de una transformación del modelo de economía de mercado que prevaleció durante todo el siglo xx. Uno de los síntomas más evidentes de este cambio de paradigma es el surgimiento (en la década de 1970) y el fortalecimiento (en los últimos años) de políticas alternativas de distribución de datos. Estas políticas reflejan un giro radical de actitud frente al conocimiento y el acceso a la información, y suelen identificarse, a pesar de los distintos enfoques existentes, con un mismo neologismo: *copyleft*. (30) Brea ofrece una mirada sobre la circulación inmaterial en la economía del conocimiento:

Muy probablemente, la piedra angular de este cambio se sitúa en el carácter inmaterial del producto digital y su inscripción consiguiente en un orden de circulaciones intersubjetivas sin pérdida ni gasto, en el que la transmisión y comercio social no producen en punto alguno carecimiento, desposesión.

26—"La forma en la que Google intenta fluir se llama 'Regla del 70-20-10'. Es la manera en la que los empleados distribuyen su tiempo de trabajo. El 70 por ciento deben dedicarlo al negocio principal, las búsquedas: Google aún debe el 99 por ciento de sus ventas a los anuncios. En la búsqueda de los nuevos productos con los que Google alimenta el mercado, los ingenieros pueden dedicar el veinte por ciento de su tiempo [...] El diez por ciento del tiempo restante puede usarse en desarrollar cualquier idea, por muy extravagante o absurda que parezca [...] A los trabajadores no les gusta contar cuánto ganan, aunque confiesan que están bien pagados, y tampoco quieren hablar de los billares, los masajes, las pelotas gigantes, los juguetes de Lego, los monopatines o las lámparas de lava. La empresa parece un gigantesco hogar, con sofás en cada esquina, comida y bebida en cada mesa, perros y fiestas. No hay horarios de trabajo y pueden vestir como les parezca. Los viernes se celebra el TGIF o *Thank God it's Friday* [Gracias a Dios es viernes], y todos se reúnen para cantar o comer.", Patricia Fernández de Lis. "Viaje al interior de Google. La contraseña del siglo xxi", *Página 12*, 28 de enero de 2007. Ver <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/2-5213-2007-01-28.html>. (Visto el 10 de junio de 2007.)

27—*Dominique González-Foerster, Pierre Huyghe, Phillipe Parreno*, Musée National d'Art Moderne de París, 1999, p. 82. Citado en Nicolas Bourriaud. *Postproducción*, Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2007, p. 16.

28—Valgan las comillas como llamado de atención sobre la utilización de esta palabra. Más adelante tocaremos este punto.

29—José Luis Brea. *Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, CENDEAC, Murcia, 2004.

30—El término *copyleft*, que suele traducirse como "copia permitida" o como "izquierdos de autor" comienza a utilizarse en la década de 1970, en relación a los programas informáticos que dejaban abierto su código al dominio público, para que éste fuera mejorándose a partir de las colaboraciones de los usuarios y programadores. Actualmente hay muchas licencias alternativas al *copyright*, que ya están siendo implementadas en diversos países y a muy variados productos culturales. Algunas de ellas son Creative Commons, ColorIuris, GPL, Licencia Arte Libre, etcétera. Richard Stallman, pionero en generar y difundir este tipo de debates, sigue haciéndolo no sólo en el ámbito de la informática sino en contextos cada vez más amplios; últimamente centra su atención en la importancia de la educación en la liberación de la dependencia a los programas privativos. Para ver/descargar el vídeo de una de sus charlas sobre el tema: <http://www.nierox.com/2008/09/24/richard-stallman-el-software-libre-en-las-escuelas/>. (Visto el 8 de octubre de 2008.)

> *Sostenible entonces en los términos de una economía de distribución, su recepción y apropiación por el receptor no se produce a condición de que el dador pierda grado alguno de propiedad sobre él. Por lo tanto, el régimen de circulación bajo la forma de mercancía —en que la "transmisión" requiere compensación por la pérdida efectiva que el otorgador del don sufre— queda naturalmente,* forzosamente, *en suspenso. La condición de irrepetibilidad singularísima es subvertida por la inherente característica reproducible del soporte-medio, pero al mismo tiempo, y esto es aún más importante y más cargado de consecuencias, la posibilidad de asentar su circulación social en una* economía post-mercantil *se constituye como una posibilidad perfecta y naturalmente viable. Y, en cuanto tal,* forzosamente advenible. (31)

En los últimos años, las diversas innovaciones, la difusión y el abaratamiento en cuanto al consumo de tecnologías digitales y de comunicación, desde la telefonía móvil con videocámara incorporada hasta la proliferación de herramientas de uso sencillo y gratuito que promueve la Web 2.0, vienen generando una serie de experiencias de tipo colectivo que mantienen el debate y logran acercarse un poco a esta pretensión de González-Foerster, provocando una movilidad en el concepto del consumidor como tal.

Jumpcut, por ejemplo, representa un llamativo modelo de producción colaborativa. Es un servicio *online* de edición y almacenamiento de vídeo que mantiene un archivo del material alojado a disposición de la comunidad de suscriptores. Cada vídeo aportado por los usuarios puede ser remezclado, reeditado, reproducido y manipulado de cualquier modo por el resto. Es un modelo ambiguo de uso del dominio público, ya que el dueño del servicio (Yahoo, desde 2006) puede utilizar el material allí dispuesto a modo de publicidad; por ejemplo, adquiriendo automáticamente los derechos de explotación económica, publicitaria, distributiva, etcétera. (32)

De todas maneras, el modelo Jumpcut sirve para detectar la relación entre dos usos distintos de lo colectivo: la distribución y la producción. Jumpcut permite compartir colectivamente para producir individualmente. David de Ugarte encuentra en ello el primer paso hacia una "sociedad de la creatividad distribuida". "No es lo mismo compartir la distribución, lo realmente revolucionario es compartir la producción: el viejo sueño de una sociedad de *bricoleurs* donde toda creatividad es reciclada." (33)

Más que de producción, deberíamos hablar de postproducción. (34) Teniendo en cuenta el cambio de paradigma que mencionábamos de una economía mercantil a una economía del conocimiento, resulta fundamental tomar al conocimiento como un proceso en permanente postproducción, ya que no podemos considerar como "materia prima" los saberes previos con y sobre los cuales se construyen los nuevos. Nunca son tan básicos ni tan primitivos como para suponerlos "origen" puro; y lo que se construya con ellos será posiblemente el paso previo para otra futura construcción. (35)

La participación. El sueño de una comunidad de productores de medios

La interactividad es un concepto utilizado en exceso en el arte desde hace cerca de cuarenta años. Lev Manovich se refiere a la mitificación que ha

31—José Luis Brea. *Op. cit.*, p. 38.

32—Explicado en los términos de uso de Jumpcut. Ver <http://jumpcut.com/company/terms>. (Visto el 14 de octubre de 2008.)

33—David de Urgarte. Seminario dictado en Inclusiva-net: *De la web 2.0 al* fabbing, *o el salto que haremos desde la creación comunitaria al bricolage individual en red*, Medialab Prado, Madrid, 2007. Ver <http://medialab-prado.es/article/de_la_web_20_al_fabbing_o_el_salto_que_haremos_desde_la_creacion_comunitaria_al_bricolage_individual_en_red>. (Visto el 14 de octubre de 2008.)

34—Nicolas Bourriaud. *Op. cit.*

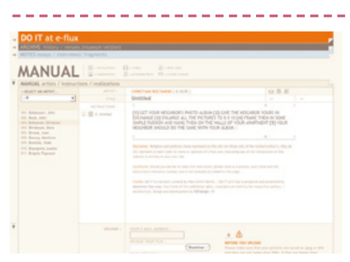
35—La idea derridiana de *deconstrucción* tiene que ver con lo mismo: el análisis de un concepto "desmontado" muestra la compleja red de procesos históricos, sentidos metafóricos y usos retóricos con que se compone. De igual manera, en los métodos científicos tradicionales, tanto la hipótesis como la refutación requieren de un conocimiento existente que se encarga de apuntalar, enfrentarse o superar a otro anterior.

36—Lev Manovich. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós, Buenos Aires, 2006, p. 103.

37—José Luis Brea. "Online communities: comunidades experimentales de comunicación en la diáspora virtual", capítulo incluido en *OVER HERE* (pdf), The New Contemporary Museum, MIT Press. 2001. <http://www.joseluisbrea.net/articulos/onlinecommunities.pdf>. (Visto el 22 de junio de 2007.)

38—José Luis Brea. *Op. cit.*

39—Michel de Certeau. *Op. cit.*, p. 422.



F3—Captura de pantalla del Manual de instrucciones de DO IT.



F4—Captura de pantalla de una de las obras de *DO IT –TV version, en e-flux.org.*

sufrido el término a raíz de su amplitud de significados y de la interpretación literal que se hace de éste. (36) Dejando de lado un debate por demás tratado en el ámbito del arte y especialmente en el de las nuevas tecnologías, me interesa dirigirme concretamente hacia el tipo de participación en el que el espectador es incitado a realizar un proceso similar al del productor.

Brea, en su artículo "Online comunities", considera que una comunidad *online* no es otra cosa que un territorio de *presencia y participación*. Se pregunta cuál es el límite de este territorio, y se responde:

Sin dudarlo: aquella comunidad de productores de medios que imaginara Brecht. Un dominio o una modalidad de la circulación pública de la información, del discurso y las prácticas de producción simbólica, en la que todos los participantes intervienen al mismo título. *Quiero decir: en la que no hay dos lados, el de los emisores y el de los receptores, sino una desubicación recíproca, una dispersión excéntrica y desjerarquizada (un rizoma) en el que todos los receptores son también, y a su vez, emisores —cuando menos potencialmente.* (37)

Como intentos de aproximación a este modelo ideal de democracia que Brea saca a colación citando a Brecht, voy a mencionar algunos proyectos y el marco de interacción en el que se desarrollan.

+F3

DO IT. La complicidad entre el artista y el público

DO IT es una exposición itinerante comisariada por el escritor y comisario austríaco Hans Ulrich Obrist. En ella se intenta unir dos estrategias ya utilizadas por el conceptualismo: la generación de obras como una serie de instrucciones escritas para ser ejecutadas por otras personas (en la *Fig.* 4, el Manual de instrucciones) y la utilización de la ocasión como factor influyente en la ejecución de las mismas. Según el propio comisario, *DO IT* tiene que ver menos con copias, imágenes o reproducciones de obras de arte que con interpretaciones humanas. La muestra viajó por diversos países desde 1994 hasta 2002, y luego se realizó una adaptación para la red que se encuentra alojada en *e-flux.org*. Esta versión se llama *DO IT (home version)* y aún se encuentra en actividad como contenedor y difusor de la gran colección de obras, bajo la forma de instructivos, y los documentos fotográficos o en vídeo de las ejecuciones de las mismas, que el público sigue enviando. Además del formato escrito, Obrist lanzó una propuesta similar: *DO IT –TV version*, una serie de clips de vídeo realizados por once reconocidos artistas a modo de "tutoriales de arte", (ver *Fig.* 5) que fueron transmitidos por la televisión austriaca durante 1995 y 1996, y que actualmente también se encuentran en *e-flux*.

+F4

La archiconocida afirmación "sin público no hay obra" (38) es llevada aquí al extremo. Pero también la coordenada de la ocasión toma una especial importancia. Siguiendo a Michel de Certeau, podríamos decir que obras como ésta buscan funcionar como recursos tácticos, acciones sin lugar propio que dependen de un momento más que de un lugar: "la ocasión se toma, no se crea". (39)

De todos modos, la carga aurática de la firma no desaparece y es el artista quien designa aquí el acto artístico como tal, dejando aún su huella grabada, en una especie de "gesto mesiánico".

40—<http://cienojos.tv.>



F5—Captura de pantalla del videoblog *Vlog-Intenacional.*

+F5

Autoría compartida y comunidad

Vlog Internacional es un espacio constituido por un grupo de hispanoparlantes que viven en distintos puntos del planeta. El objetivo de este videoblog es, a partir de temáticas que se van renovando cada quince días, generar pequeños vídeos que muestren la cotidianeidad de los participantes, el entorno en que viven, etcétera. Con un diseño algo tosco y una estética un poco *kitch* en las ediciones, las pretensiones del grupo no son otras que las de mantener una especie de diálogo audiovisual mediado entre los participantes, planteando temas comunes a sus espacios de vida y editando el material de todos ellos en uno o dos vídeos compilatorios.

Una de las condiciones planteadas en cuanto a la ejecución de las grabaciones es que cada participante debe aparecer en cámara y/o relatar lo que muestra, dejando así plasmado que es su propia mirada la que recorta el paisaje. Otra condición es que el trabajo de edición sea realizado por un miembro distinto cada vez, lo que democratiza la selección del material y su montaje, además de generar una diversidad en los estilos.

Esta experiencia de autoría colectiva en la red, y de microcomunidad generada a partir de un interés particular (el compartir paisajes, costumbres y modos de vida distintos, muchos de ellos signados por la migración) plantea una postura diferente en un espacio ambiguo que fluctúa entre tres puntos de atracción: la necesidad social de generar colectividad, la búsqueda personal de dejar una marca o un documento de vida y un pequeño juego creativo facilitado por el amplio acceso a tecnologías de la imagen y la comunicación.

CienOjos.tv es otro ejemplo de videoblog colaborativo en español, que lleva aproximadamente un año en la red. Está formado por *videobloggers* con bastante experiencia en este tipo de prácticas, y ello se nota no sólo en la calidad técnica que suelen tener sino en la manera en que han construido el espacio y las herramientas que utilizan para trabajar. *Vlog* se define de esta manera:

¿Qué es *CienOjos.tv*?
CienOjos.tv es el sitio de los *videobloggers* en español. Un sitio comunitario para publicar videopost que tienen que ver con el *videoblogging*. Es un festival abierto y permanente. Te registras y listo. Es una iniciativa de los *videobloggers* del Grupo *Vlog* Español.

¿Cómo participar?
Para participar en *CienOjos.tv* sólo tienes que registrarte como autor y puedes publicar un videopost sobre cualquier tema que quieras o inspirarte en los ya publicados. Los que se quieran iniciar aprenderán de los demás, participando en los video-comentarios. Y tú serás uno de los CienOjos. (40)

Los participantes estables son once *videobloggers*, pero el flujo de colaboradores ocasionales es bastante grande. Tienen proyectos como *Lumiere* (vídeos de un minuto, cámara fija, sin edición y sin audio), *Semanal* (cada participante se compromete a colgar un vídeo por semana) y *Definido* (un participante por mes elige una palabra y la presenta con un vídeo, el resto la toma y realiza su definición personal a partir de material propio).

41—Grupo de discusión vía e-mail. Ver <http://tech.groups.yahoo.com/group/vlogespanol/>. Tiene una base de datos donde se encuentran tutoriales, proyectos, directorios y otra información: <http://vlogespanol.pbwiki.com>. (Visto el 21 de junio de 2007.)

42—Fundación CopyLeft. Ver <http://www.fundacioncopyleft.org>.

43—Creative Commons España. <http://es.creativecommons.org>.

44—*Diccionario de la lengua española.* Vigésima segunda edición. Ver <http://rae.es/> (Visto el 20 de junio de 2007.)

Algunos de los participantes (Pepa García, Héctor Milla, entre otros) no sólo tienen también sus videoblogs personales, sino que son miembros fundadores de la lista de discusión de Yahoo “Vlogs en Español”.

De la educación a la acción

El hábito contemporáneo de aprendizaje mediante tutoriales, (realizados en muchos casos con fines comerciales, pero en otros simplemente con la idea de compartir conocimientos) es una forma cada vez más popular de adquirir destrezas en el uso de herramientas y programas informáticos.

Este método es utilizado, desarrollado y compartido por los *videobloggers* como otra forma de generar comunidad a partir del intercambio de información. Combinado con la puesta en marcha de foros de discusión vía e-mail, chats y reuniones ocasionales (físicas o virtuales) entre los suscriptos, se genera un banco dinámico, y de acceso generalmente libre, de transmisión de conocimientos, intereses, propuestas y convocatorias. “Vlogs en español” (41) es un ejemplo que está actualmente en activo y del que han surgido diversas propuestas. El proyecto *VIMOZ*, por ejemplo, que es una de ellas, generó eventos simultáneos de difusión de la práctica del *videoblogging* en varios lugares del mundo.

Una de las características que suele vincular a estos grupos de trabajo es la activa discusión sobre el alcance de los derechos de autor, la propiedad del conocimiento y de las construcciones culturales, y la difusión de alternativas legales como los *copyleft* (42) y los *Creative Commons*. (43)

El usuario como productor

Usuario: adj. Der. *Dicho de una persona: Que tiene derecho de usar de una cosa ajena con cierta limitación.* (44)

El término “usuario” suele ser el más utilizado para describir a aquel que hace uso de tecnologías de la información. Pero la definición que nos ofrece la Real Academia Española le da un matiz llamativo, recalcando que el uso es “con cierta limitación” y sobre “una cosa ajena”. ¿Dónde se refleja tal limitación? Por ejemplo, en el uso de *software* privativos que no permiten realizar modificaciones, correcciones o adaptaciones de su código fuente; en el costo monetario que implica en casi todos los países el acceso a Internet; en la vigilancia ejercida a través de la web...

La Web 2.0 es, entre otras cosas, un intento de superar, o a veces sólo de simular esta “limitación en el uso de lo ajeno”, ofreciendo al usuario un acceso gratuito a herramientas que simplifican la obtención y manipulación de imágenes y vídeo (prescindiendo de fotógrafos, camarógrafos, diseñadores y editores), la puesta en marcha y administración de blogs y sitios web (saltando a diseñadores, programadores y webmasters), la “personalización” de las barras de herramientas para “sentirse cómodo” con ellas y ahorrar tiempo y la posibilidad de compartir todo esto y mucho más con miles de usuarios de todo el mundo. La estrategia que aplica Google sobre sus empleados, lógicamente, es un espejo de esta política: póngase cómodo y haga lo que más le guste, nosotros le sacaremos provecho.

45—Hardt, Michael. *Op. cit.*

Aún así, la necesidad de un diálogo creativo con el otro, la destreza para moverse por las grietas de lo posible, la búsqueda de compañía y de complicidad en un proyecto común y el imperioso deseo de todo ser social de sentirse parte de algo, siguen reflejándose en algunos usos de la red que acercan al usuario a la producción de sentidos, de conocimientos y de comunidad.

La relación afectiva con la familia y los amigos de aquellos que se encuentran físicamente lejos hace que se absorban e incorporen con rapidez los avances en las tecnologías de la comunicación. La necesidad de mantener y aumentar la sensación de cercanía más allá de la geografía suele provocar que personas de las más variadas edades, posiciones sociales y situaciones económicas, en una importante porción del planeta, se acerquen al uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Este canal entre el migrante y sus amistades y familiares se encuentra permanentemente produciendo datos, moviendo información y generando conocimiento en ambas direcciones.

Es ahí donde puede verse claramente la imbricación entre los dos sujetos históricos expuestos por Wu Ming 4: el trabajador inmaterial y el migrante se ocupan de producir, gestionar y transmitir información. La conexión entre desarraigo y fecundidad cultural no es ninguna novedad. Lo que sí puede considerarse una marca diferencial con los movimientos migratorios de otras épocas es la manera en que esta fecundidad se produce. Los migrantes actuales son constructores de objetos epistémicos. Son, de algún modo, trabajadores afectivos.

El trabajo afectivo ha servido al modelo de funcionamiento del sistema capitalista del siglo XX, convirtiéndose en una estrategia eficiente a la hora de mejorar los resultados productivos de los trabajadores. De todas maneras, ello no implica que el afecto pierda fuerza como un arma potente para la creación de otros modelos, sino todo lo contrario. Como dice Michael Hardt, "dado el importante papel que desempeña el trabajo afectivo como uno de los principales eslabones en la cadena de la posmodernización capitalista, su potencial subversivo y su autonomía no hacen sino crecer". (45)

Así como la escritura de *reng*a en el Japón de mil años atrás (por mencionar sólo un ejemplo de los muchos que la historia de la humanidad nos ofrece), la construcción colectiva de conocimiento y de visiones del mundo va encontrando diversas maneras de tomar forma. Actualmente, quizá por un breve lapso de tiempo hasta que su funcionalidad se debilite, el *videoblogging* es una de ellas.

El diálogo no ha dejado de ser una de las maneras más ricas de trasmisión y construcción de conocimientos. Mutando en función de los códigos, las mediaciones y las herramientas que lo posibilitan, siempre encuentra una grieta por donde colar algún susurro en la gran muralla de ruido que nos rodea.

Lila Pagola

*dospuntocero**
o mi blogroll (algunos de mis blogs favoritos son de artistas)
metablog: <http://doscero.wordpress.com>
Versión 3

Artista visual, docente y activista de cultura libre.

Notas a la versión 3: La primera versión de esta selección de producciones de artistas con herramientas de la web 2.0 se realizó para *Digital Event* (Toronto, Canadá), en agosto de 2007. La segunda versión se amplió incorporando algunos nuevos proyectos, encontrados y sugeridos a partir de aquella primera experiencia, para la publicación del blog *Frontera Incierta* (escribiendo desde Montevideo, Uruguay) en noviembre de 2007. Esta tercera versión —con cinco nuevos proyectos— se realizó para el tercer encuentro *Inclusiva-net: net.art (segunda época). La evolución de la creación artística en el sistema-red* que tuvo lugar en Buenos Aires del 2 al 6 de marzo de 2009. Agradezco especialmente a todos los artistas participantes de esta selección, en todas sus versiones, por los comentarios de sus experiencias, que han resultado pistas muy útiles en esta exploración.

Introducción

Resulta quizá paradójica esta introducción —con anclajes espacio-temporales precisos— al análisis de una selección de blogs y producciones de la red colaborativa, en cuanto que los "objetos" de estudio no están limitados a una localización física ni a un estado preciso ("acabado", podríamos decir), a diferencia de otras producciones culturales, si bien sus etapas están generalmente a la vista bajo la forma de archivos.

Este análisis se reconoce en esa limitación: un corte fugaz sobre el estado de estas producciones *in progress* para reconocer sus orígenes, sus similitudes, su dinámica interna a la red y externa a ella, como un modo de contribuir a la discusión sobre un fenómeno de creación y difusión de contenidos cuya inserción social es inusitada, y en la cual se inscriben también nuevas prácticas artísticas en la red, o lo que bien podemos denominar net.art 2.0, y donde la pregunta clave es ¿qué aportan, a qué aspiran?

Partimos de reconocer que retirarlas de su medio —aún para intentar entenderlas— es debilitarlas, (1) porque en ellas la invariabilidad es sinónimo contradictorio de apego y certeza desde que su motor es el de la crónica y el experimento. Es preciso advertir también que al revisarlos más de una instantánea X de flujos de emisión/recepción me ha provocado un pequeño impulso "monumentalizador", un deseo de hacer perdurar su "fugaz" efectividad.

A los fines de conjurarlo, y para desalentar cualquier interpretación que pueda asociar esta selección como el señalamiento de modos de hacer "artísticos" *per se*, agrego nuevos enlaces a los primeros, en una dinámica que podría extenderse indefinidamente como cualquier deriva en la red.

¿Net.artistas 2.0? nueva generación: nueva coyuntura

Las modificaciones de la realidad que introducen a diario las TICs en la vida cotidiana han acelerado nuestra relación con la información y el conocimiento, desplazando la importancia del acceso hacia la apropiación. Vivimos "tiempos exponenciales" en todos los campos que respectan a la información: su producción, circulación y actualización sucede a un ritmo imposible de acompañar en tiempos humanos, incluso en áreas de estudio bien delimitadas. "Apropiarse" significativamente de la información, que ahora "está ahí, para todo el mundo que navega en Internet", es el desplazamiento evidente: acceder al dato no tiene valor si no se sabe además cómo convertir información en conocimiento y cuál es el momento adecuado.

¿Qué rol juegan los artistas contemporáneos en estos reordenamientos sociales en torno al conocimiento? Afectados a su vez por una crisis de función social, y una ampliación disgregante de su propia tradición no exenta de contradicciones, los artistas contemporáneos se han posicionado de modos muy dispares frente a las posibles articulaciones con el universo de las TICs: primero, desde enfoques instrumentales, preguntándose si la naturaleza de aquellas herramientas correspondía a su mundo, o bajo qué condiciones para no colisionar con las disciplinas proyectuales, los medios de comunicación o la publicidad; en un segundo momento, otros artistas, observando la dimensión

1—Retomemos aquí aquella vieja discusión sobre las exhibiciones de net.art cuando alguna condición técnica impedía su exhibición con conexión a Internet funcionando: pretender que hay algo que experimentar de la red sin estar conectado a ella es simplemente absurdo. Los blogs evidencian esta imposibilidad en cuanto sitios dinámicos cuya existencia es fundamentalmente mutante y la posibilidad de retroalimentación por parte del "receptor" un componente *estructural* de las propuestas. De hecho, pasados apenas quince meses de la última versión (noviembre de 2007), los autores han cerrado blogs, dejado de postear o bifurcado en otras plataformas, entre las cuales destaca la irrupción de *Facebook* para el medio artístico local, aproximadamente desde agosto de 2008.

2—Compresión ejercida por el espacio de exhibición y sus recursos indicadores, la palabra del curador, del artista, etcétera, que rodean a la "cosa" y la convierten en obra para los espectadores bajo la presión de la autoridad que éstos mismos les conceden.

transformadora del mundo social que las TICs habilitaron y las comunidades modelan a diario con el uso históricamente situado, se han interesado en potenciar los intersticios que encuentran en el discurso dominante sobre la tecnología, sintetizados en el paradigma útil-inevitable-conveniente, y para hacerlo han recurrido principalmente a usos parasitarios o satelitales.

Sobre la primera posición —el enfoque instrumental traducible a la pregunta "¿es la computadora una herramienta más para el artista?"— poco queda para argumentar en relación a su función inicial de conjuro frente a la amenaza del potencial crítico de la tecnología para con el arte, actualizado con matices menos taxativos cada vez, desde la invención de la fotografía al presente.

El segundo enfoque, explorado desde una fecha tan temprana como 1994, es el terreno que está en redefinición a partir de la Web 2.0, en el cual los artistas han tenido reservado un lugar en representaciones de imaginarios bien disímiles: aquellos seudo-tecnofóbicos que ven en el desarrollo tecnológico la progresiva deshumanización de las personas (frente al cual el arte puede ser una alternativa de "redención" para el nuevo medio), y a la vez desde perspectivas estrictamente políticas que distinguen radicalmente las prácticas creativas de su mediación institucional en el llamado arte contemporáneo como vías posibles, habilitadas técnicamente, de pensamiento y ejercicio de comunicación *real*, descolonizada de intereses ajenos a sus hablantes, significativa.

El net.art surge de una parte de este segundo planteamiento, interesado en un medio con un gran *potencial* crítico hacia la institución-arte y sus mecanismos de legitimación, al mismo tiempo que con muchas dificultades para reproducir la lógica del mundo "real", en lo que se refiere a la propiedad (por la intangibilidad de sus "objetos"), así como por su gran capacidad de confundirse con otras producciones simbólicas sin pretensiones "artísticas", lo cual reduciría el "efecto de compresión externa" (2) que convierte a meras cosas en obras de arte contemporáneo.

Herramientas y materiales de los artistas en red

Respecto a las herramientas y los materiales del net.artista, la situación se ha desplazado también desde el net.artista de la Web 1.0, experimentando con el código html y las limitaciones de la conectividad, hasta el artista que opera en redes sociales montadas sobre recursos de Web 2.0.

Las herramientas del net.artista 1.0 eran principalmente el correo electrónico, y los editores de html *wysiwyg* al iniciarse, para pasar luego a "tocar el código" o aprender a programar en algún lenguaje compatible. En los primeros experimentos de 1995, los net.artistas buscaban explorar los límites técnicos del nuevo recurso, los suyos propios como creadores y artesanos así como los de su campo para ampliarse, resistir o transformarse. Dentro del optimismo tecnológico de esa primera hora, Internet resultó especialmente atractivo para los artistas preocupados por la vieja cuestión de la función social del arte: la red de los primeros tiempos se percibía potencialmente crítica, transformadora, o al menos comunicativa. A diferencia de la gráfica digital, y en menor medida el CD interactivo de artista, aquella red era estéticamente reticente y muy promisoria políticamente para redefinir el campo del arte e incluso su función social.

net.art 1.0: antiforma y usuario *lurker* (3)

En un contexto de pioneros y definiciones, con interlocutores aislados y aún creando sus habilidades comunicativas de “seres en red”, muchos sitios se constituían como mensajes expositivos de *experimentos* con el html, (4) desorientadores, exploratorios, muchos de ellos en inglés (con la intención de ampliar receptores). En otros casos recopilaban experiencias de participación (por mail, por ejemplo), (5) pero sin posibilidades de intervención directa en la web de los receptores. Se trataba de un medio con un emisor y muchos receptores potenciales que disponían de cierto grado de libertad en la construcción del mensaje, dependiendo de la interactividad de la propuesta.

Los intercambios, cuando se proponían o se daban de manera espontánea, se mantenían por correo privado o listas y, en algunos casos, se devolvían a la web en forma de documentación, generada nuevamente por el autor del sitio.

anti-forma

El acento en estas producciones parece estar puesto en la forma, pero no en un sentido esteticista o incluso de diseño (el que exploraron en paralelo los diseñadores gráficos principalmente), sino en lo que la forma puede contra-comunicar cuando se hacen usos “satelitales” o parasitarios de la herramienta de creación; esto es, usos residuales, no previstos, en algunos casos indeseables u omitidos por los usos “estándar”. Una suerte de anti-forma que enrarece la comunicación y exige navegantes pacientes, exploradores, dispuestos a jugar y buscar: un tipo de usuario mucho más común en aquella época (de mucha ansiedad por experimentar Internet) que en la actualidad, donde la saturación de datos y la velocidad de las interacciones nos invitan a saltar de una fuente a la otra.

Evidentemente, los net.autores 1.0 no estaban demasiado preocupados por comunicar un contenido sino que convertían en contenido sus exploraciones con el lenguaje, esforzándose en apartarse de las emergentes convenciones que la “usabilidad” recomendaba respetar. Dentro del diverso conjunto de producciones de esta época, predomina este interés por la *anti-forma*, ya sea como provocación, como marca distintiva de lenguaje o como pura exhibición de una destreza artesanal desprovista de finalidad (6) que a pesar de su eco “clásico” contiene la crítica contenida del autor, quien manejando una herramienta altamente requerida por el mercado resiste produciendo “arte”.

El mito de origen del net.art del período heroico resume ese espíritu del acercamiento a la red: la forma era una excusa para producir nexos. Luego, en la transición hacia la Web 2.0, muchos creadores atravesamos la “generación flash”, cuyos experimentos parecen no interesar ya a los net.artistas tanto como a diseñadores y Vjs. Probablemente ese fuerte acento estético y espectacular que caracteriza al recurso lo hace inadecuado para planteos críticos, excepto los que recurren a la ironía o la simulación. (7)

Net.art 2.0: CSS (8) y usuarios implicados

Las herramientas del net.artista 2.0 son las redes sociales: fotologs, blogs, marcadores compartidos, wikis, redes de afinidad. Las herramientas han

3—<http://es.wikipedia.org/wiki/Lurker>. La comparación es gráfica, pero no totalmente precisa, en tanto que en una lista o foro se espera la participación del usuario mientras que en una web “estática” está limitada a la navegación.

4—Ver <http://www.postal.free.fr>, de Gabriela Golder; <http://www.distopia.com/sanctu/>, de Celso Reeks, o <http://www.khm.de/~marcello/html/Net-Art/A.html>, de Marcello Mercado, entre otros que hoy están fuera de línea.

5—Ver <http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/betatesters.html>.

6—La vertiente de los neoformalismos en el net.art responde a este interés por el código en sí como “materia” a dominar. El “software-art”, entre otros enfoques, es un ejemplo. Es clara la continuidad con una tradición que señala al artista como un individuo con habilidades especiales y desinteresado.

7—Ver <http://www.cateaters.org.ar/>.

8—CSS: hojas de estilo en cascada. Su introducción en la programación web supone la posibilidad de definir la apariencia completa de un html desde fuera, con lo que si se cambia la hoja de estilos el contenido adopta inmediatamente un nuevo aspecto. Además, si está correctamente estructurada puede asociarse a la web semántica. Una explicación audiovisual puede verse en <http://www.youtube.com/watch?v=PL-ywltLjzk>.

cambiado, porque la red y sus usos sociales han variado también: el interés de los artistas parece no pasar por hacer usos no convencionales del código (en la amplia gama que va desde lo estético hasta lo político), sino por producir relaciones con otros nodos de la red, artistas en muchos casos, público navegante en otros.

Sus herramientas son complejas y las comparten, a veces sin ninguna modificación, con muchos otros usuarios con intenciones completamente distintas. Esta situación renueva, de forma moderada pero potente, las "promesas utópicas" que la red hizo a los artistas preocupados por la enajenación del campo del arte contemporáneo. Mientras que en el net.art 1.0 se buscaba evitar la estetización funcional (más cercana a la preocupación de diseñadores gráficos) explorando la anti-forma, en el net.art 2.0 el acento en el contenido busca develar las relaciones preestablecidas (la convención Web 2.0 que nos asigna un rol en las redes y lo modula con el *software*), ensayando otras nuevas.

Retomando el análisis de las herramientas, la Web 2.0 surge para facilitar la publicación de contenidos a usuarios no expertos, con posibilidades de personalización y convergencia creciente de distintos servicios Web 2.0. La posibilidad de "customización" se habilita en diversos niveles (criterio del proveedor, contribuciones de la comunidad, posibilidades técnicas) pero, en cualquier caso, para hacer uso de esos "tuneos", un usuario requiere de una comprensión del lenguaje equivalente o superior (si quiere agregar funciones) al net.artista 1.0.

El acento se sitúa en la experimentación sobre el contenido y en sus efectos comunicacionales en la comunidad de seguidores que lo construyen más o menos activamente. Lo que en el net.art 1.0 era anti-forma deviene *post-experimento*, donde predomina el medio textual y/o visual.

Usuarios afectos

Del otro lado, los proyectos de Web 2.0 asumen que sus contenidos son particulares, en la mayoría de los casos con una dinámica de ida y vuelta permanente entre la experiencia real del autor y sus lectores, que suele estar muy localizada y repleta de referencias de una cultura compartida (a nivel lenguaje, para empezar; el lenguaje es necesariamente coloquial en las expresiones, los modos de relación), motivada en principio por el carácter de crónica de lo que se comunica. En síntesis: de interés de pocos, en una comunidad *online* cada vez más diversa, donde el número es inversamente proporcional a la implicación afectiva y a la participación.

Érase una vez artistas descubriendo Internet: de la Web 1.0 a la Web 2.0

La mayoría de los artistas llegaron a los blogs y a otros sistemas de autoedición quizá un poco más tarde que otros usuarios: alejados de la tecnología por distancia disciplinar, prejuicios y otras variables; incluso para los "artistas digitales", que se iniciaron en la gráfica y el Cdrom art, el manejo de las herramientas fue una de las fronteras (también espacio de experimenta-

ción y descubrimiento) para estar *online*. Otra razón obvia y determinante fue la habilitación técnica y social de conectividad (9) que instaló un tipo de comunicación en el cotidiano de miles de personas.

Si bien ya existían desarrollos usados en sitios de alta renovación, el fenómeno "social" de la Web 2.0 comenzó cuando un conjunto de aplicaciones web, como cuentas que se pueden usar registrándose en un proveedor (por ejemplo, de blogs), (10) estuvieron disponibles para los usuarios-lectores de Internet: aquellos que nada sabían de html, ftp o dominios.

Así, algunos artistas iniciaron su vida virtual *blogueando*, y otros encontraron en la blogosfera un modo de redefinir o reinventar su relación con Internet.

Diseño, usuarios y marcas en la producción

La experiencia técnica en un área de alta especialización, y vertiginoso ritmo de actualización de destrezas, como la programación web era una frontera que mantenía a los aficionados fuera del juego de la red de la primera época, en una dinámica análoga a la que mantuvo a los fotógrafos profesionales a "salvo" de los aficionados durante los primeros cincuenta años después del nacimiento de la fotografía.

La Web 2.0, como concepto e implementación, disolvió esa diferencia entre los usuarios de un modo más radical que Kodak en la fotografía; generó herramientas tan sofisticadas para automatizar tareas de publicación de contenidos que muchos profesionales las adoptaron también, en tanto la compilación de saberes y esfuerzos reunida en algunas de ellas, es imposible de replicar (11) eficazmente en tiempos y costos.

Usos parasitarios y satelitales: sobre la habilitación técnica

En relación a los usos "satelitales" (parasitarios, no previstos, desbordantes, subversivos) de estos desarrollos de programación web que hacían los artistas, contando con su capacidad autodidacta para apropiarse de herramientas diseñadas para otros fines, fue en función de esa experiencia previa (haber pasado o no por la Web 1.0) que se definieron dos grandes tipos de usuarios, separados por su nivel de acceso técnico a la Web 2.0: los que usan cuentas de un proveedor dentro de su dominio (*blogger*, *wordpress*, etcétera) y los que instalan los CMS en su propio dominio.

En muchos casos, las características del servicio ofrecido por el proveedor determinó en algún modo la apropiación posible. Accedemos a la experiencia habilitados por el servicio, pero a la vez quedamos limitados por él, en cuanto la escasa comprensión de las tareas que el blog, por ejemplo, está resolviendo supone un tiempo de uso y asimilación hasta poder dominar las opciones que el proveedor nos da (si es que están disponibles a los usuarios).

Esta separación por tipo de usuarios implica, entre los artistas también, que la mayoría de los que tienen experiencia informática previa (12) utilizan la segunda opción, que es obviamente más adaptable y potente. (13) Pero quizá lo

9—Ver <http://www.fedaro.info/mapacone/mapagene.html>. "Conectividad en Latinoamérica desde 1995 a 2003."

10—Ver <http://www.rebeccablood.net/essays/weblog_history.html>. "Weblogs: a history and perspective", de Rebecca Blood; también ver <http://www.blogger.com/about>.

11—Las aplicaciones web de autoedición son un claro ejemplo de la dinámica que caracteriza al *software* de código abierto: la lucidez de no reinventar la rueda cada vez, y mil ojos ven más que un par para corregir errores.

12—No sería la única manera de acceder a esos recursos, en tanto también podrían darse casos de colaboración y/o contratación de servicios de terceros. Sin embargo, esa opción no es frecuente entre los artistas en Argentina, donde parecen preferir la "autonomía" de un proveedor frente a la dependencia de un colaborador con el que no se entienden del todo. Distinto es el caso de Brasil; allí no sólo colaboran bilateralmente con expertos informáticos locales sino también de otros países.

13—El caso de <http://www.sincita.wordpress.com> que ha migrado a *www.sincita.com.ar*, usando el mismo CMS (*wordpress*) pero con más funcionalidades ("tuneado", en palabras del creador).

14—<http://en.wikipedia.org/wiki/Killer_app>. *Killer Application* [aplicación asesina]: en la jerga informática, una aplicación por lo general simple, pero ingeniosamente codificada, que de pronto resulta útil y deseada.

más interesante del recorrido se encuentre en el uso que le dan precisamente aquellos que accedieron a su primer sitio web bajo la forma de un blog.

El signo compartido, en cualquier caso, de ese vínculo, es el deseo de una comunicación de carácter *altamente circunstancial (muchas veces en relación al espacio físico) e inmediata*, y la expectativa de retroalimentación bajo la forma del diálogo cuasi anónimo y moderado.

Una muestra de la blogosfera

En esta nueva selección que analizamos, el criterio de inclusión —como en todas las selecciones— es necesariamente parcial y recortado; está motivado por la potencialidad "representativa" de una singularidad, respecto de un modo de hacer y de unos efectos de comunidad; por lo tanto, su importancia no debe valorarse desde fuera de su propia dinámica, altamente circunstancial y apuntando a identificaciones por similitud en otras comunidades, otras contingencias.

Sitios muy localizados se ubican junto a otros que hablan desde ningún lugar, o jugando al anonimato y la identidad múltiple; sitios que quizá les resulten "familiares aunque desconocidos". Familiares porque toda comunidad de artistas ha de tener su *viajero de la eternidad* que decide poner *online* las acciones que realiza en la calle para conjurar lo efímero de su intervención, trascender su estricta localidad y dialogar con eventuales observadores reales y virtuales. O su paseante *sincita* amalgamando la realidad de la blogosfera con la que se camina. Y también tendrá, sin duda, proyectos que usan esa blogosfera como una superficie de autodifusión más o menos informal —donde la redefinición del "diario personal" por el artista pasa por la inserción de posts-*experimentos*— que en una promoción formal, en otro soporte más "definitivo" o institucional, no se permitiría. O, dentro del mismo grupo "autorreferencial" de los álter egos, aquellos que huyendo de las etiquetas o los encasillamientos de una actividad central por la cual se los reconoce (videoartista, fotógrafo, etcétera) ensayan otros campos creativos (la escritura, principalmente teoría o literatura).

Otro grupo habrá reconocido en la Web 2.0 la herramienta que necesitaba para convertir sus convicciones políticas (*duelos y júbilos*, *angustia descomprimida*, para *despertar inquietud, generar polémica o inquietar alguna conciencia*) en realidades de comunicación accesibles individual y globalmente. En otros casos, la elección de sistemas de edición simplificada permite el funcionamiento eficaz de redes descentralizadas de colaboradores.

Blogs: la killer-app (14) de la Web 2.0

Dentro de los proyectos comentados, sin duda predominan los blogs.

Es preciso aclarar que no he considerado en esta selección el universo del fotolog (si bien algunos blogs se parecen bastante en el uso de sus posibilidades técnicas), porque predomina en los flogs a los que mi deriva me ha hecho llegar el posteo en función de "archivo" —un trabajo que se concibe fuera de la red, donde se sube para difundirlo—, y escasea tanto el *post-*

experimento, como la preocupación centralizada en la comunicación con el navegante-comentador (o ésta se da muy banalizada). Hay un fuerte énfasis en la obra "reproducida" y menor interés por la comunidad, o un ejercicio cuasi privado y sumamente convencional (alrededor del modelo álbum familiar/*portfolio*) de sus posibilidades.

En ese sentido, los blogs son las aplicaciones estrella de la Web 2.0. Las excepciones son el wiki del proyecto *Nómade*, la plataforma de *Escaner cultural* y el desarrollo sobre *google-maps* de *Post-urbano*, los cuales son diferentes también en su modo de funcionar: muchos colaboradores distantes, y una larga y pionera historia en la red (*Escaner* desde 1999) y/o mucha/s experiencia/s (Luciano Ferrer habilitó el wiki para *Nómade*, siendo uno de los primeros artistas en introducir el formato wiki en la escena local) (15) o la colaboración con desarrolladores, en el caso de *Post Urbano*. En estos proyectos, el acercamiento a herramientas de la Internet social proviene de la necesidad de habilitar técnicamente a los colaboradores o capitalizar desarrollos sofisticados a los que no se tendría acceso de otro modo, lo que podemos caracterizar como "modo colaborador".

Modo autor y modo colaborador

Los dos grandes perfiles de artistas que trazan los proyectos ubican por un lado a quienes usan blogs como rápido y primer acceso a la red, y por otro a los que usan otras herramientas (wikis o plataformas de publicación), habiendo transitado por la Web 1.0 en busca de maneras de simplificar la participación de colaboradores no expertos en la generación descentralizada de contenidos.

Partiendo de estos dos perfiles, podríamos hablar de un uso en "modo autor", predominante en quienes se acercan por primera vez a la red, y otro uso en "modo colaborador", donde las experiencias migran a plataformas de la Web 2.0 para *facilitar la participación de otros* en la creación de contenidos.

Modo autor: blog = todos los días

El blog se percibe, en general, como un espacio web de contenido altamente dinámico (aunque no siempre lo sea ni resulte necesario en todos los casos). (16) Esta alta renovación de contenidos hace que la información de cada posteo suela ser circunstancial, que no refiera a certezas (contenidos inamovibles), que sea desde el principio algo en proceso y que esté, en la mayoría de los casos, muy *contextualizada*. Dicho de otro modo, en una relación muy estrecha con la realidad extra-red, y a veces extra-artística, un espacio de inserción directa de la cotidianidad "pura y dura".

Revisando los usos y la percepción del fenómeno, resulta significativo que los artistas pioneros del net.art en Latinoamérica se interesen poco y nada por los blogs. (17) Probablemente sea esa simplicidad en el acceso, las limitaciones en el diseño y la programación, y/o su alta disponibilidad masiva, a diferencia de los trabajosos procedimientos con el html de los inicios, los que hacen desinteresarse a los net.artistas. Quizá el entusiasmo que impulsa ahora a los que acceden en "modo autor" ya fue experimentado diez años antes en otra clave, y las "promesas utópicas" se decantaron en

15—Ver <http://web.archive.org/web/20031127133858/laferrer.tabira.org/>. Uno de los primeros experimentos de migración a wikis en el 2003, desde Córdoba, Argentina, (para el portal *www.mearte.com.ar*, hoy fuera de línea). Su presentación, en el contexto de las Quintas jornadas de arte y medios digitales en Córdoba, en 2003, generó asombro e incredulidad en los receptores acerca del vandalismo, la autoría, la calidad de la información, etcétera, problemáticas todas ellas renovadas alrededor del wiki estrella: la enciclopedia *online* <http://www.wikipedia.org>.

16—Nota técnica: los blogs se usan también como webs estáticas, al estilo Web 1.0. Esos usos se han considerado en esta selección como fuera del "lenguaje blog" que surge de la combinación de unas posibilidades técnicas y los usos sociales que se desarrollan con ellas.

17—Excepción notable en <http://www.findelmundo.com.ar/moblog/> un proyecto temprano, de mayo 2004, de Gustavo Romano, que explora las posibilidades de la crónica del blog subiendo fotos de lo que hay en su bolsillo cada día.

18—<http://aleph-arts.org/pens/net_realidades.html>. Critical Art Ensemble. “Promesas Utópicas- Net Realidades”, Teresa Arozena Bonnet (trad.), *Aleph*.

19—<http://technorati.com/blogging/state-of-the-blogosphere/the-what-and-why-of-blogging/>.

“net-realidades”. (18) A pesar de las similitudes posibles en los intereses movilizados, claramente las posibilidades de recepción de unos y otros están históricamente condicionadas en modos radicalmente diferentes por la evolución de los usos sociales de la red.

Es un blog nada más

Para otros artistas, aunque es su primera presencia pública virtual, la simplificación de uso y acceso, que favorece su proliferación en ámbitos no artísticos los hace excusarse diciendo: “es un blog nada más”. Nada más porque no me ha costado demasiado ponerlo *online* y estoy experimentando con él. Esta percepción lúdica, y de menor implicación individual que otras salidas públicas, siempre refugiada en la posibilidad de que poca gente lo visite, es quizá el atributo más interesante para el “modo autor”: evita los lugares comunes y canónicos de la presencia web y permite cierto grado de exploración en la comunicación, al mismo tiempo que deja fluir el riesgo en los contenidos posteados.

En la práctica de tener un blog y mantenerlo, muchos reconocen que cada interés o idea nueva les mueve a bifurcarse en identidad múltiples, con mayor o menor esfuerzo puesto en disolver la filiación entre ellas.

Son muchos los casos en los que el artista divide su presencia web entre una formal, institucional, en una web estática y con dominio propio y otra/s con sus experimentos en blogs u otras redes sociales. En otros casos, se mantienen varios blogs con distintas dinámicas o tipo de contenidos. Muchas de esas bifurcaciones se crean con la intención de experimentar con otra identidad, alrededor de un interés, un personaje de ficción o un avatar, constituyéndose en prácticas estéticas hipertextuales en sí.

Modo colaborador: facilitar el acceso

El otro perfil comentado es el modo colaborador que pueden ejemplificar proyectos como *Escaner* o *Post-Urbano*, donde hacen uso de la habilitación de una interfase de edición *online* que caracteriza a los sistemas Web 2.0. Estas interfases prescinden de la necesidad de un editor web (y del conocimiento requerido para usarlo) y de un cliente ftp para subir los contenidos, integrando esas funciones en un editor *online* al que se accede con un usuario y cuya interfase gráfica comparte convenciones con el webmail, principalmente.

Por otro lado, intensifican la sensación de pertenencia a una comunidad desde el nombre del usuario que nos da acceso hasta la construcción misma del contenido asistida por el editor, ya no por el humano administrador, quien sin embargo puede seguir detrás, moderando, corrigiendo, “baneando”.

Sobre el diálogo y sus canales

Para una gran mayoría de *bloggers*, el móvil principal que sostiene la escritura está apoyado en la “satisfacción personal”,(19) y para muchos artistas, en la posibilidad de “probar” en una especie de “borrador público”, donde el otro no siempre deja huellas de su lectura y se comporta esquivo a las exposicio-

nes de ideas y comentarios. En este punto habita una de las paradojas centrales del lenguaje del *blogging*, en cuanto que se escribe en una dinámica cuasi autista, pero se anima (20) con la constatación de otro que lee, se identifica y aporta ideas. Esta dinámica predomina en los proyectos reunidos como "alter-egos" especialmente, y en general, en los que usan la red en "modo autor".

El *blogger* y los otros: identidad y autoría

El *blogging*, como proceso que se cierra en la lectura de otros y los comentarios, supone una ilación temporal que se parece a la practicada, por ejemplo, en foros; incluso el propio intercambio de correos electrónicos o el chat (cuando no están orientados a fines específicos), pero que a diferencia del *blogging* son del ámbito de lo privado. (21) Sin embargo, "bloguear" es un modo de comunicar que comparte las contradicciones propias de Internet, en cuanto que es un emisor que se ampara originalmente en la sospecha de que nadie lo leerá, (22) pero secretamente espera que el otro comente e interactúe con la especial dinámica de las identidades digitales.

El énfasis sobre la autoría en los blogs pareciera estar en inversa relación a la implicación personal de los contenidos: tanto más anónimo, detrás de un avatar o varios *nicknames*, cuanto más íntimo lo publicado. En los blogs "alter-egos", es recurrente la referencia a las reacciones de la comunidad de lectores de un blog frente al estado de ánimo de un *blogger* reflejado por sus posteos: una característica heredada del origen como diario personal, que es conjurada, explicada o ficcionalizada por sus autores cuando se presentan con identidades reales.

Del otro lado, en los blogs de documentación o info-activismo el autor se repliega detrás de la calidad, el análisis desmitificador o la rapidez de la información "posteada", pero lo hace desde una identidad real: un requisito para la credibilidad.

Para ambos tipos de autores, siempre está, amenazante, el "a nadie le interesa tu blog": una variante de la apática reacción del público en los espacios de arte contemporáneo, a la que muchos de estos experimentos buscan conjurar y reinventar.

La mayoría de los blogs de esta selección hacen uso de la inherente posibilidad de revisión (y la duda, o la pregunta que habilita el comentario del lector), de este carácter "provisorio", y en cierto sentido dialógico, propio de la herramienta. Posteo sobre el comentario, comentario de lo leído en otro blog exceden la lógica del diario personal, o la bitácora de la propia producción; el blog se concibe como un lugar informal, provisorio, de la crónica: información en flujo y en cierta deriva posible habilitada por el comentario del otro.

Luego: "posteas o el patito se muere"

La dinámica base de la Web 2.0 es aquella que la generó: la necesidad de actualización frecuente de los contenidos. Entonces, lo que fuera una necesidad deviene en una prescripción: "postear seguido" para el *blogger*

20—Como ejemplo, estas palabras de Leticia El Halli Obeid (*nuevamelusina*): "Hace un tiempo puse un contador y descubrí que el blog tiene sus *habitués*, y eso me renovó las ganas de seguirlo. Muchos vienen de otros blogs, como paseando, y en general no dejan comentarios pero después me escriben y me cuentan que lo leen regularmente. Eso me encanta y yo hago lo mismo con algunos blogs".

21—Si bien muchos artistas postean sus chats o mails en su blog. Ver, por ejemplo, <http://escuchamecuandotehablo.blogspot.com/>. Entre la articulación reciente de blogs y redes sociales, aparecen posts y comentarios que "publican" intercambios privados en *Facebook*. Ver <http://producirinconsciente.blogspot.com/2009/02/necesito-vida-propia-comentarios-sobre.html>.

22—Ver en "Datos personales de Inne" en <http://www.comouncieloestrellado.blogspot.com/> y también Manuel Frascaroli. "El fenómeno de los Weblogs: sus implicancias para las ediciones digitales de los diarios" en <http://www.liminar.com.ar/pdf05/frascaroli.pdf, p. 3>.

podría convertirse en algo comparable con "producir nueva obra" para el artista, una imperativa del pequeño mundo de referencia.

Sin embargo, la frecuencia y calidad de las "entradas" de los *sites* de esta selección es variada. Cada una de ellas parece posicionada al respecto ("o posteas o el patito se muere", (23) "recelo del *a mayor velocidad mejor comunicación*"). De extensiones variadas, con tratamientos diversos y diferentes disposiciones al comentario y la intervención de los lectores, estos blogs intuyen lo que Brea advierte en *Cháchara*: (24) que el "rebajamiento del nivel" de acceso a la emisión de contenidos no suponga rebajamiento de nivel de los propios contenidos.

Kodak y blogger

¿Transformará al autor en productor(25) la Web 2.0? Parece difícil creer que una herramienta desarticule la economía de la producción y circulación de sentido con su sólo existir. Su apropiación en términos de crítica, técnica(26) y estrategias de comunicación se hace imprescindible; la responsabilidad del artista: hacer uso de la experiencia de autocrítica implacable del arte contemporáneo.

Las utopías alrededor del impacto de las TICs sobre el mundo del arte se han disuelto una vez más en absorciones institucionales o bajo la "nueva censura" por "infoxicación". (27)

Sin embargo, el fenómeno de los blogs tiene visos de parecido con aquel que iniciara Kodak para la fotografía de aficionado, con su eslogan "Usted aprieta el botón, nosotros hacemos el resto": (28) disuelve un saber complejo en una compilación fácil de operar que centra la atención en el contenido y su circulación. La propia fotografía no se ve exenta de los cuestionamientos que la práctica *flogger* le plantea, extendiendo su capacidad crítica para el universo de la imagen.

Si la creación se disuelve en prácticas *amateur* y los sistemas nos habilitan progresivamente a *todos* a emitir e intercambiar nuestras visiones del mundo, ¿qué valor podrían tener las prácticas artísticas *online*? Volviendo sobre la pregunta del inicio de este texto: ¿qué rol les cabe a los artistas en estos reordenamientos de los modos de crear y difundir conocimiento?

A primera vista, les compete a los profesionales de la producción simbólica desmontar el uso programado para blogs o cualquiera otra herramienta, develar sus móviles corporativos (29) y explorar, ampliar, forzar, cuestionar sus límites comunicacionales y su eficacia, siempre dispuestos a abandonarlos cuando se tornen afirmativos y fácilmente digeribles.

anexo: notas sobre mi blogroll (algunos de mis blogs favoritos son de artistas)

realidades a virtualidades a realidades reúne proyectos que se originan y continúan en el espacio real, en relación a una obra específica (intervenciones, muestras, charlas, viajes, etcétera), o de colectivos de artistas haciendo

23—<http://comouncieloestrellado.blogspot.com/2007/02/postear-o-morir.html>.

24—<http://www.agenciacritica.net/criticaeck/archivo/2005/11/chachara.php>.

25—Walter Benjamin retomado por Eduardo Navas en "El blogger como productor". Colectivo Troyano (ed.), *Instalando. Arte y cultura digital*, Santiago de Chile, 2007.

26—Escapa al foco de este texto señalar que la naturaleza estrictamente técnica de los programas que hacen posible la mayor parte de las herramientas de la Web 2.0 son de *software* libre (*wordpress* como su ejemplo más conocido), o provienen de la reutilización de código creado para casos específicos y luego modificados, dos operaciones centrales que propone el movimiento de SL. Por otra parte, la política de derechos de autor sobre los contenidos de los blogs habilitados por proveedores en sus dominios (*blogspot.com*) es otro tema central que cae fuera de la discusión de este texto. En ambos casos, sólo quiero señalar el hecho de que la forma técnica determina, o al menos orienta, los modos de hacer de los usuarios, especialmente porque los principales usuarios de estos servicios llegan a su blog sin experiencia informática.

27—<http://www.rieoei.org/deloslectores/639Vila. PDF>. Eduardo Vila Merino. "Globalización, educación democrática y participación comunitaria".

28—<http://es.wikipedia.org/wiki/Kodak y wwwes.kodak.com/ES/es/corp /histo_6.shtml>.

29—En palabras de Nato Thompson, en "Contribuciones a un glosario de cultura visual resistente": "Deberíamos tener el derecho a una belleza cualificada sin caer necesariamente presos de los buitres en el poder que hacen dinero y prestigio de ello. Este problema reaparece continuamente. Es particularmente agudo para una generación que creció durante el surgimiento de la industria cultural, donde abundan imágenes seductoras al tiempo que no poseemos herramientas adecuadas para separar el trigo de la paja. Esta crisis de seducción es aguda en otros medios también: cine, televisión y música. Como una generación paranoica estamos continuamente preguntándonos: ¿quién se está beneficiando de mi placer?". Ver <http://www.liminar.com.ar>.

gestión independiente. En la Web 1.0 serían sitios institucionales, pero el formato blog los transforma quizá porque la noticia es necesariamente efímera. Encuentran en el blog algún tipo de retroalimentación distinta a la del "mundo real", ya sea porque el comentario virtual es distinto al que se hace en "vivo y en directo" o porque llegan visitantes que no conocen el referente real documentado.

Los blogs, especialmente para los espacios de arte de gestión independiente, otorgan visibilidad y una fuente documental accesible (es su *propósito* en algunos casos) que podría redefinir la escritura de la crítica de arte y la historia del arte próximas (por los archivos generados, caso de la revista *Escaner*), especialmente en estas latitudes que adolecen de la sistemática falta de documentación.

alter-egos

Un artista, varias identidades digitales. Los artistas que no iniciaron su vínculo con la red "blogueando" llegaron a la Web 2.0 atraídos por el fenómeno social de su uso, la inmediatez, la multiplicidad en simultáneo y la posibilidad de fundirse con prácticas no necesariamente "artísticas", desplazadas de su disciplina de formación, o de práctica habitual fuera de la red (artistas *visuales* que escriben o *compilan música*).

En algunas entradas, apenas si despegan de la ratificación del mito del artista (el personaje: una subjetividad "libre"). En otras, y esto es particularmente emocionante con artistas que conozco personalmente, se revelan las personalidades múltiples, privadas (pero tornadas tímidamente públicas). Personalidades que jamás conoceríamos de no ser por la interfase-blog. Nómadas, simultáneas, fragmentadas, las prácticas artísticas sobre el territorio 2.0 abren refugios ("papi quiero ser artista") y también potenciales ficciones colectivas.

El blog tiene, por el momento, la virtud de evitar que el artista se apegue a aquella parte de su subjetividad más autopromocional y funcional al mundo del arte desde que es "un blog nada más".

info-activismo

¿Se preocupa el artista por intervenir en la realidad, en alguno de sus aspectos?

Los proyectos info-activistas utilizan la Web 2.0 para comunicar sus lecturas de la realidad bajo la forma de su hacer artístico, como texto crítico, o como repositorio documental de acciones DIY (*do it yourself* = hazlo tú mismo).

El eje es la calidad de la información, o su particular lectura, distinta de la que circula masivamente. La mayoría de los autores implicados se vincula difusamente con el mundo del arte y evitan, en general, el recurso al "posteo-experimento" en privilegio de una comunicación más inclusiva. Algunos de ellos (*el colectivo*, *g2g* y *Nómade*) son proyectos colectivos donde la autoría de los contenidos está disuelta en la plataforma técnica, enfocando nuevamente en el contenido y sus efectos comunicacionales por encima de la *performance* de su emisor.

tramas virtuales

La Web 2.0 tiene su motor en el hecho de dar habilitación técnica a aquellos que manejan los contenidos, pero no las herramientas de publicación web. Cuando un proyecto de artistas se pregunta sobre la autoría y cómo potenciar redes que funcionan lenta o precariamente, entonces se vuelca hacia herramientas como los wikis (30) o las plataformas de publicación para muchos colaboradores. Es el caso de la evolución de *Escaner Cultural*, o de la opción de *Post-Urbano* (montado sobre *googlemaps*), *Nómade* o *g2g*, que son también proyectos centrados en la construcción colaborativa o la difusión descentralizada de información. Se convierten en redes donde el impulsor original queda disuelto en el rizomático crecimiento de sus colaboradores y lectores-comentaristas.

30—Un ejemplo fallido de esa migración en *nomade.liminar.com.ar/wakka.php?wakka=BetaTest*; su antigua versión en <http://beta-test.ubp.edu.ar/>.

34

Curt Cloninger

Haz que tu consumo sea comercial: Surfing *táctico / Estelas de resistencia*

University of North Carolina, Asheville

1—Algunos clubes de surf activos a partir de febrero de 2009: <http://www.spiritsurfers.net>, <http://www.loshadka.org/wp/>, <http://doublehappiness.ilikenicethings.com/>, <http://www.supercentral.org/>

2—David García y Geert Lovink popularizaron el término "medios tácticos" en su artículo de 1997 "El ABC de los medios tácticos" (ver <http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/garcia-lovinktext.html>), donde "cocinan" su interpretación de las "tácticas" de De Certeau.

3—Michel de Certeau. *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkeley 1984, p. 66.

4—*Ibid.*, p. 38.

Llevar una teoría a la práctica no sólo sirve para explicar esta última; abre nuevos caminos para comprender la primera. Quiero aplicar aquí el imprescindible texto de Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life* [La práctica de la vida diaria], a la práctica contemporánea del "*surfing* artístico", con la esperanza de ampliar la comprensión de ambos. Lo que llamo "*surfing* artístico" (alias "surf *clubbing*", "espíritu surfero") toma su inspiración de los grupos de blogs, en concreto de grupos de fotoblogs anónimos como *4chan.org*. Los "surf clubs" de Internet consisten fundamentalmente en grupos de fotoblogs que funcionan exclusivamente por invitación, donde los artistas hacen surf por la red de forma intuitiva y oblicua, recopilan desechos (predominantemente de sitios comerciales y de redes sociales), los recontextualizan vía bricolaje, los titulan y remezclan con Photoshop, y los publican en blogs de "surf clubs" donde a menudo son de nuevo contextualizados y publicados. (1)

The Practice of Everyday Life ha resultado ser muy útil para el análisis de esta modalidad de *surfing* artístico. Hacer surf en Internet consiste básicamente en un híbrido entre leer y pasear, las dos prácticas que *The Practice of Everyday Life* examina al detalle. Con el fin de aplicar adecuadamente la teoría de De Certeau al *surfing* artístico, tendré que recuperarla (o al menos tomarla prestada) del ámbito de artistas y teóricos de "medios tácticos" que, desde 1997, lo consideran su santo patrón. (2) En el transcurso de mi análisis, propondré una secuencia gradual entre producción y consumo, analizaré las diferencias entre net.art "profundo" y net.art "superficial", redefiniré de manera pragmática el término "resistencia", y exploraré algunas formas de intensificación del consumo táctico que deberían ponerse en práctica para modular eficazmente la red y el mundo.

Una secuencia producción/consumo

En 1980, De Certeau observó que los académicos analizaban los medios bien por su contenido ("información"), bien por sus mecanismos de entrega ("televisión" en su época, "redes" en la nuestra). No tenían cómo expresar la "recepción/consumo/uso" creativos del consumidor al final de la cadena: ¿cómo modulaban los "usuarios/consumidores" en la práctica el aporte institucional? No eran meros receptores pasivos. En palabras de De Certeau: "Asumir que [el público es moldeado por los productos que se le imponen] es malentender el acto del 'consumo.' Este malentendido asume que 'asimilar' significa necesariamente 'volverse parecido a' lo que uno absorbe, y no 'crear algo similar' a lo que uno es, haciéndolo de uno, apropiándoselo o reapropiándoselo". (3)

De Certeau describió la dicotomía implícita entre producción y consumo. Del lado de la producción se encontraban las instituciones estratégicas que tenían poder, recursos financieros y una sólida base de operaciones físicas. En el lado del consumo estaban los usuarios/consumidores tácticos que carecían de poder pero tenían más movilidad que las instituciones. "Igual que la táctica está determinada por la *ausencia de poder,* la estrategia tiene como precondición el postulado de poder." (4)

En medio de esta dicotomía, la red alberga una entidad problemática: la del usuario aficionado. El usuario aficionado (alias "prosumidor", *surfer*,

5—Nicolas Bourriaud, *Postproduction: Culture As Screenplay: How Art Reprograms the World*, Lukas & Sternberg, Nueva York, 2000, p. 4.

6—Nato Thompson, “Contributions to a Resistant Visual Culture Glossary”, *The Journal of Aesthetics and Protest* 1, n. 3, 2004. Ver <http://journalofaestheticsand-protest.org/3/thompson.htm>.

7—Anne-Marie Schleiner, “Fluidities and Oppositions among Curators, Filter Feeders, and Future Artists”, *Intelligent Agent* 3, n. 1, invierno/primavera 2003. Ver <http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No1_curation_schleiner.html>.

“netidano” social interconectado) no tiene la capacidad productiva de una empresa institucional, pero sí más capacidad productiva que el antiguo telespectador de De Certeau. No puede producir películas de Hollywood, pero sí colgar vídeos en *YouTube*.

Ya en el año 2000, Pierre Bourriaud escribió: “Se da una (fértil) interferencia en los límites entre consumo y producción que se percibe mucho más allá de las fronteras del arte”. (5) Cuatro años después, Nato Thompson expuso: “La dependencia de estos dos términos [estrategia versus táctica] parece crear un árido pero necesario terreno intermedio. En lugar de una dicotomía polarizante, quizá podría ser más útil considerar estos términos como los dos polos de la estética de resistencia. Este proyecto, en su relación con el poder, oscila entre las tácticas y las estrategias. Mientras que apropiarse del sistema dominante puede parecer imposible, se siente menos patético que depender de la derrota del otro”. (6)

Aceptando su desafío, planteo una somera secuencia, que recorre desde la producción estratégica hasta el consumo táctico.

—1. *Productor* (ligado a una “ubicación espacial o institucional”, producción de objetos físicos) [artista expresionista abstracto como héroe]
—2. *Manifestante* (se opone a la producción corporativa, pero en el sentido de que produce su propia forma de espectáculo) [arte abiertamente “político” de la década de 1970]
—3. *Artista de “medios tácticos”* (acciones efímeras, pero todavía acaba en galerías y libros de historia del arte) [Critical Art Ensemble]
—4. *Artista de remezcla* (remezcla permanentemente los medios como talismán contra su comercialización) [D.J. Spooky]
—5. *Surfer artístico de la red* (reconstituye material original encontrado, como el rastro de una ruta “surfeada” a través de la red) [surf clubs, remezcladores de vídeos en *MySpace*, usuarios de *4chan*, lista de vínculos de comisarios “alimentadores de filtros”] (7)
—6. *Teórico* (toma furtivamente material original del lenguaje y lo remezcla en forma de ideas, cita las fuentes con el fin de hacer proposiciones y dejar migas de pan) [Comentadores talmúdicos, eruditos investigadores, Deleuze creando nuevas “ideas” a partir de material original de Spinoza y Nietzsche]
—*7. Merodeador anarquista* (merodea con determinación con el propósito de reorganizar el espacio, a menudo sólo para sí mismo) [la “Zona Temporalmente Autónoma” de Hakim Bey, la deriva de Debord, el *flaneur* de Baudelaire]
—*8. Usuario/consumidor “de certeauiano”* (ve la televisión, lee libros, se pasea y reconstituye personalmente el significado de corrientes de medios transmitidos con relación uno a muchos) [todos los seres humanos que observan, leen, pasean, cocinan, y viven; la mayoría de ellos *no* son artistas].

Observen que, según esta secuencia, los *surfers* artísticos se acercan más que muchos artistas de “medios tácticos” a lo que para De Certeau significaba inicialmente “uso táctico”. Esto se debe a que los artistas de “medios tácticos” nunca han sido verdaderos “consumidores.” Por lo general utilizan el análisis de De Certeau sobre la escritura y el paseo (y la cocina y la vida) como una especie de metáfora de formas de acción subversiva más manifiestas (rechazo de ataques de servicio contra *hardware* o mutaciones genéticas de *wetware*). Junto con las instituciones de arte que muestran dichos

trabajos de “medios tácticos”, estas acciones pueden considerarse (hay que admitir que son débiles) formas de producción estratégica institucional. Mientras que los *surfers* artísticos de la red se dedican en realidad a leer y a merodear (abandonan sus dedos a la corriente, por así decirlo).

El análisis de la lectura de De Certeau encaja naturalmente si se aplica a las prácticas de *surfing* artístico: “[Los consumidores son] productores desconocidos, poetas de sus asuntos, inventores de senderos en las junglas de la racionalidad funcionalista... Trazan ‘trayectorias indeterminadas’, aparentemente insensatas porque que no son coherentes respecto al espacio construido, escrito y prefabricado en el que se desplazan.” (8) Si se reemplaza “consumidor” por “*surfer* artístico de la red” se diría que la frase fue escrita en 2008.

La debilidad de esta posición táctica no es inherentemente mejor ni peor (es mejor en unos casos y peor en otros). En mi opinión, la dicotomía entre producción estratégica y consumo táctico se entiende más provechosamente si se toma como una secuencia con un terreno intermedio.

Producción institucional del “sujeto interactivo”

El problema es que no todas las formas de “interactividad” de la Web 2.0 son inherentemente “tácticas”. En otras palabras, el simple “uso” no implica automáticamente “resistencia”.

¿Constituye la utilización de un *software* corporativo estándar para crear una página *MySpace* “única/personal” una forma de subvertir las instituciones de producción de medios de masas, o se trata simplemente de un ejemplo más de que estas instituciones utilizan el mito de la “originalidad” para integrar y acumular un mercado demográfico de individuos “únicos”? Los artistas que utilizan estas plantillas han de ser especialmente astutos si quieren evitar integrarse y volverse “tácticamente” impotentes.

¿Cómo “hackear”/resistirse a una plataforma que de entrada permite (de hecho, invita a) que la personalices? O hemos alcanzado una utopía de recursos abiertos y simplemente necesitemos seguir utilizando estas herramientas de interconexión social agradeciendo los medios que están al alcance, o la acción de nuestra “resistencia” radical se ha vuelto irrelevante porque las empresas han decidido permitir que la gente se reparta el pastel (siempre que se repartan concretamente el pastel interactivo de su propia marca).

La acción que el consumidor de De Certeau llevó a cabo en 1980 para volver a reunir tácticamente los medios transmitidos de uno a muchos se ve cada vez más usurpada por modos de comportamiento interactivo recomendados (e impuestos de forma protocolaria) por las instituciones. Desde el momento en que el consumidor confunde estas “sugerencias” institucionales con el ejercicio de su propia acción táctica, fracasa en el verdadero ejercicio de su acción. Con tantas “opciones de personalización” al alcance, ¿cómo puede éste “resistirse”? (9)

En un momento fugaz de perspicacia, Billy Joel canta, “tengo mando a distancia y televisión en color / no cambio de canal así que tendrán ellos que cambiarme a mí.” En realidad, se puede concluir aún con más certeza. (10)

8—*Op. cit.*, p. 34.

9—Julian Stallabras comentó cínicamente esta postura: “Difícilmente cabe esperar que la gente, privada de otras opciones de vida por la trivialización de los medios de masas y la instrumentalidad del trabajo, sea capaz de librarse de estas influencias arraigadas y mantenga un discurso racional *online*”. *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*, Tate Publications, Londres, 2003, p. 67. No estoy seguro de que el “discurso racional *online*” sea el objetivo idóneo, pero su fuerza es evidente. Iain Kerr, co-fundador de Spurse, dice que cada vez que entra en una deriva, siempre acaba en una librería. Su epifanía revolucionaria: se ha visto obligado a comprar libros.

10—“La [interacción] corresponde un modelo de control interconectado... Hoy en día, muchos mantienen que las nuevas tecnologías de medios están marcando el comienzo de una nueva era de mayor libertad y que las tecnologías de control están decayendo. Nosotros, sin embargo, pensamos que *duplicar la comunicación conduce a duplicar el control*.” Alexander R. Galloway, Eugene Thacker. *The Exploit: A Theory of Networks*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2007, p. 124. Siendo más mordaz: “Ya que la democracia significa más libertad de elección para el consumidor, y la tecnología de la información aumentará infinitamente el poder de nuestros ‘zapeadores’, ¡pues venga! ¡Más democracia!”. Thomas Frank. “The New Gilded Age”, *Commodify Your Dissent: Salvos from The Baffler,* Norton, Nueva York, 1997, p. 28.

Cuanto más cambio de canal, más me cambian los canales a mí. Sacrifico mi acción "resistente" ante el altar de la trivial diferencia. El peligro de *MySpace* y *YouTube* no radica en la amenaza de que pueden concluir archivando y poseyendo todo el "contenido" que produzco, o de que actualmente se están haciendo ricos a costa del contenido que produzco, sino que controlan los parámetros dentro de los cuales produzco "mi" contenido original.

"Producción" resulta ser un término amorfo. Sugiere la pregunta: "¿producción de qué?" Ahora que los "consumidores" se han convertido en "productores de contenido", habría que preguntarse: ¿Quiénes son los meta-productores? ¿Quién produce el contexto que rodea la producción del *prosumidor* "creativo"? ¿Quién produce las herramientas que indican de qué "manera" deben producir los aficionados? Estos meta-productores ya no producen "contenido". O más bien, su "contenido" es la producción de un sujeto humano "interactivo", un sujeto que se siente autónomo, está capacitado y es creativo, pero puede tener dificultades para realizar cualquier acción pragmática. Esta transición desde el consumo sublimado hacia la producción sublimada es insidiosa.

El efecto placebo de la "capacitación" de la Web 2.0 es tanto o más problemático que el antiguo efecto de privación de representación en la televisión de la relación uno a muchos. Al menos en 1980 se sospechaba que era necesario resistirse a algo.

Net.art profundo y net.art superficial

Quiero proponer otra secuencia que tiene relación con la secuencia producción/consumo, aunque no es su reflejo exacto. El net.art profundo es net.art creado por los programadores/codificadores/*hackers* que intentan modular la red abriendo su cubierta y retorciéndola hacia su núcleo protocolario. El net.art superficial es net.art creado por *surfers* artísticos que intentan modular la red permaneciendo en su superficie y picoteando entre las imágenes, animaciones, vídeos, lenguajes humanos, y otros medios prefabricados que viajan por su superficie. (11)

+F1

En 1990, Gilles Deleuze escribió que las "sociedades de control operan con... ordenadores cuyo peligro pasivo radica en la sobresaturación y el activo en la piratería o la introducción de virus". (12) Según este modelo, el net.art superficial puede considerarse una especie de entropía de cultura pasiva que tiene lugar en el nivel del lenguaje humano hablado, y el net.art profundo puede entenderse como la piratería viral activa que tiene lugar en el nivel de códigos de una máquina.

En general, los primeros artistas de la red se preocupaban por los códigos más que los artistas de red contemporáneos (esto es una simplificación excesiva). (13) Los artistas de red contemporáneos tienen muchas herramientas, plantillas y contenidos *online* previamente desarrollados para ellos, de modo que pueden permitirse tener menos en cuenta los códigos y la producción de contenidos. *YouTube* y *MySpace* no tienen una arquitectura subyacente radical; aunque si es radical su popularidad masiva y facilidad de uso. (14)



F1—*Surfing the branded surface*. Bruce Mau, *Life Style*, Phaidon, Londres, 2000, pp. 364-365.

11—"En esta era ya no es necesario crear más imaginería porque todo se puede encontrar *online*." Petra Cortright citando a Oliver Laric. Ver <http://rhizome.org/events/net_aesthetics/>.

12—Gilles Deleuze, "Postscript on the Societies of Control", *October*, n. 59, invierno, 1992, 3-7. Ver <http://www.n5m.org/n5m2/media/texts/deleuze.htm>.

13—Muchos de los artistas pioneros de net.art han trabajado siempre en un nivel superficial. "Own, Be Owned, or Remain Invisible", de Heath Bunting, es un ejemplo clásico de net.art superficial pionero. Ver <http://www.irational.org/heath/_readme.html>.

14—Aunque las herramientas Web 2.0 facilitan las actuales prácticas de *surfing* artístico, me resisto a la etiqueta "net.art 2.0" porque sugiere una especie de obsolescencia planificada, como si hubiera llegado la hora de una "nueva tendencia refrescante" en net.art. Es un modo práctico de vender nuevos artistas a antiguas galerías, pero históricamente no es muy acertado. Si el net.art contemporáneo tiene que gestionar la nominación "x.0", a estas alturas deberíamos estar por lo menos en la Web 3.0.

15—<http://potatoland.org/shredder/>.

16—<http://oliverlaric.com/5050.htm>.

17—*Op. cit.*, p. 31.

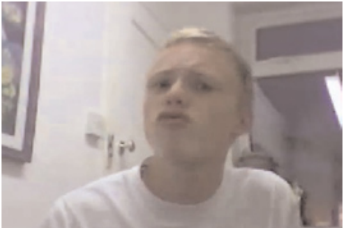
18—Admito que estoy secuestrando y exprimiendo la rigurosa definición de "estela" de Kevin Bewersdorf. Según él, es poco probable que una simple lista de vínculos sea calificada como estela, y un *gif* animado publicado por un grupo de fotoblog será más bien una combinación de "ayudas" y "marcos". Ver Bewersdorf, "Spirit Surfing," 2008. <http://www.maximumsorrow.com/writing/spirit surfing.html>.

19—Ver el proyecto *traffic_report*, de Curt Cloninger, 2002 <http://www.lab404.com /data> que presenta las historias del buscador y los logs derivados de artistas, diseñadores y escritores participantes durante un periodo de veinticuatro horas.



F2—Fotograma de *Shredder*, Mark Napier, 1998.





F3, F4—Fotogramas de *50 50.*, Oliver Laric, 2007.

Comparemos una pieza de net.art pionera como *Shredder*, (15) de Mark Napier, con una obra de net.art contemporánea como *50 50.*, (16) de Oliver Laric. Ambas piezas "remezclan" medios *online*, pero la remezcla de Napier tiene lugar en un nivel profundo. Se encuentra bajo la cubierta del propio buscador (aunque no exactamente en el nivel de los enrutadores interconectados TCP/IP). La pieza de Laric se desarrolla en la superficie. En realidad, es una pieza de vídeo. No necesita ser visionada *online*. Se la considera net.art simplemente porque toma su contenido de *YouTube* y examina conceptualmente la cultura de *YouTube*. Es arte "sobre" la cultura en red.

+F2, +F3, +F4

Cuando digo "profundo" y "superficial" no quiero decir que uno es mejor y otro peor. Sólo estoy describiendo un nivel de compromiso técnico. Las dos piezas anteriores son conceptuales, y ambas son formales. Al comprometerse a un nivel más profundo, la obra de Napier origina un problema conceptual en el mito de "forma *versus* contenido". Al comprometerse a un nivel superficial, la pieza de Laric origina un problema conceptual en el mito de "identidad única vía participación de subcultura". Los conceptos son diferentes, y la estética formal es diferente; pero esto no significa que una pieza sea conceptual y la otra completamente formal. Diferentes métodos de producción artística conducen a diferentes resultados conceptuales y estéticos.

La estela: consumo fuerte como producción débil

Una vez analizadas las imágenes emitidas
y el tiempo transcurrido ante el televisor,
queda preguntarse que hace el consumidor
con esas imágenes y durante esas horas. (17)
[Michel de Certeau]

A diferencia de cuando se ve la televisión, el *surfing* artístico *hace* literalmente algo con el tiempo que se emplea haciendo surf (ya sea listas de vínculos, galerías de bricolaje de objetos encontrados, o medios modulados en la superficie). Después, estos rastros o "estelas" (18) son devueltos a la red para que otros los vean. En este sentido, el *surfing* artístico en la red es como leer los esteroides; se trata de un tipo de lectura que deja un rastro que a su vez puede leerse. Incluso antes del *surfing* artístico, el historial del buscador conserva una estela de los movimientos del *surfer* a través la red. Esta estela podría exportarse como documento HTML y ser devuelta a la red. (19) Los marcadores *Delicious* facilitan sencillamente dicha exteriorización, la hacen taxonómica y permiten al usuario controlarla mejor. Los surf clubs como *Spirit Surfers* ejercen una forma de consumo aún más potente. Los *surfers* no sólo publican sus "estelas" (migas de pan y campos de notas de sus excursiones en forma de material original relacionado), sino también sus "sugerencias" (su "botín" remezclado y/o recontextualizado: objetos digitales encontrados, tropos conceptuales y valiosos datos 'bricolageados', que son el "producto" de estas excursiones de *surfing*). Esta forma de consumo fuerte (*surfing* artístico de la red) tiene como resultado formas de producción débil (un anuncio en un surf club, una remezcla de *YouTube*, una lista de marcadores *Delicious*).

20—Esta observación es una ligera modulación de la modulación de De Certeau de la analogía del funambulista de la cuerda floja de Kant. Ver De Certeau, *op. cit.*, pp. 73, 79.

21—*Ibid.*, p. 170.

22—Vannevar Bush, "As We May Think," *The Atlantic*, julio de 1945. Ver <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>.



F5—Fotograma de *Victory Wreath*, 2009, *gif* animado (INFOpruner). Ver <www.spiritsurfers.net/monastery/?p=903>.

+F5

La exteriorización de la deriva privada y subjetiva del artista modula el *dataspace* web existente. La red (o al menos aquellas microscópicas secciones ubicadas en URLs de surf clubs y en *delicious.com*) se modula desde un espacio comercial no asimilado, "pre-surfeado", hacia un espacio modulado nuevamente modificado, "post-surfeado", un espacio habilitado para el "uso táctico". Técnicamente, el *surfing* artístico en la red no es una práctica tan radical. Todo el que añade un vínculo desde su weblog hace "técnicamente" casi lo mismo. El "arte" de esta práctica radica más en la calidad de modulación del *meme* y no en el nivel profundo de aptitudes técnicas. Como ocurre con la investigación académica, el éxito depende de la elección de fuentes concretas y de las formas que se escogen para su contextualización: creación vía selección, recopilación y encuadre.

Representar una ruta, no producir un objeto

Las conexiones asociativas que creamos entre las diferentes piezas de medios que recibimos cada día ejercen una especie de acción "intermedia". Al asimilarse, estas conexiones asociativas contextualizan y por tanto controlan gran parte de nuestra experiencia personal. Si se exteriorizan y se distribuyen (se comercializan), pueden comenzar a ejercer una acción liminar similar, menos "co-optable" para las instituciones. Estas conexiones asociativas no son meramente autónomas, idiosincrásicas y subjetivas. A cambio, negocian un equilibrio continuo entre las formas de medios recibidos y la voluntad del consumidor. Como si caminaran por la cuerda floja, estas conexiones asociativas establecen y mantienen un equilibrio de sentido negociado permanentemente dentro de un sistema que incluye al funambulista de la cuerda floja como parte de la ecuación. (20) Estas conexiones asociativas de pensamiento, lectura, *surfing*, caza furtiva, operan como las tácticas de certeauianas.

En última instancia, los "productos" de *surfing* artístico no son simplemente piezas de medios diferenciadas. A cambio, todos estos resultados instantáneos se entienden mejor como rastros o estelas que produce el movimiento del artista a través de la superficie de la red. Entonces es posible que estas representaciones de estelas comiencen a resonar en concordancia con otros *surfers* que se mueven de forma similar a través de la superficie de la red. Estas conexiones asociativas exteriorizadas transmiten tácticas de transformación a aquellos que tienen oídos para oír, transmisiones que el radar empresarial descifra con dificultad. Estas estelas exteriorizadas no producen algo tan "resistente" pero sí simplemente ulterior. Personifican y celebran la dicha de hacer surf por sí mismas, de crear conexiones, de pensar en todo.

De nuevo, la descripción de De Certeau del acto de leer es perfectamente aplicable al acto del *surfing* artístico. Según ésta, la lectura consiste en todo tipo de "rodeos, vueltas a través de la página, metamorfosis y anamorfosis del texto producidas por el ojo viajero, vuelos imaginarios o meditativos despegando desde unas pocas palabras, espacios traslapados sobre las superficies militarizadas del texto y danzas efímeras." (21)

En la misma línea, en 1945, el artículo "As We May Think," de Vannevar Bush, predecía un ordenador personal capaz de construir "rutas memex". (22)

23—Ver <http://www.shiftspace.org>.

24—Ver K. Bewersdorf, "Spirit Surfing", *op. cit*.

Aquellas rutas eran rastros que un investigador cogía entre los datos, con conexiones asociativas concretas archivadas y clasificadas definitivamente por él. Su equivalente contemporáneo sería un wiki o *ShiftSpace* donde el investigador puede añadir sus propias asociaciones hipervinculadas entre diferentes piezas de datos, meta-etiquetar estas asociaciones, y después guardar el hilo/deriva/estela/ruta completo. (23) Bush vaticinó que el investigador podría entonces vincular estas rutas a otras relacionadas y compartir estas meta-webs de micro-rutas con otros investigadores. Yo podría vincularme a tus rutas *memex* y tú podrías vincularte a las mías. Ted Nelson se lamenta de que hasta ahora la red sólo ha visto realizada en una pequeña fracción aquella poderosa visión de Bush acerca de la funcionalidad de las rutas *memex*.

Bush es importante en el contexto del *surfing* artístico porque introduce el concepto de un tipo de transferencia de conocimiento de una persona a otra (o desde una persona a sí misma años después) no sólo agregando contenidos diversos, sino también exteriorizando las rutas que sigue una persona a través de los mismos. Las rutas memex que Bush propuso constituyen un tipo de saber vectorial representado, un saber modulado por y a través del "contenido", pero que carece de contenido en sí mismo y no es sinónimo de contenido. Piensen en los hilos de los surf clubs como en rutas *memex* dadaístas con absenta en baja resolución.

Trapos & Huesos

¿No nos oyes chillar 'trapos y huesos'? / Saca tu basura y le daremos un hogar / Una trompeta rota o un teléfono / Venga, dámelo a mí.

[The White Stripes]

Es imposible crear conexiones asociativas sin conectar a algún tipo de contenido original, y la mayor parte del contenido del *surfing* artístico es basura de la superficie de la red. Esto no quiere decir que el *surfing* artístico *es* basura, sino que se representa *sobre/en/a través* de basura. Los *surfers* artísticos se inician con contenido visual (aparentemente) banal, de forma que cualquier juego o tropo visual ingenioso parece el más inteligente de todos, porque el tema en sí ya es (aparentemente) una porquería. Esto sitúa (seleccionando y modulando basura) las rutas de lectura por encima de lo que se está leyendo.

Al seleccionar los desechos corporativos (junto con los desechos banales del prosumidor/aficionado) los espacios que se encuentran entre el contenido pasan a primer plano, por encima del propio contenido, pero esto tiene también un efecto concreto, ya que toda materia (hasta un *gif* mal animado) es importante. Seguiré el ejemplo de Kevin Bewersdorf (24) y compararé los surf clubs con las cajas de Joseph Cornell, aunque para hallar diferencias más que similitudes. Las cajas de Cornell son a la vez melancólicas y maravillosas porque extraen los objetos de sus contextos habituales, inmanentes, materiales, históricos y los suspenden como un éter idiosincrásico, museológico. Las cajas de Cornell revelan y atesoran la melancolía del fracasado proyecto histórico de la Ilustración. Los anuncios de los surf clubs representan una especie de amnesia cultural modernista, borrados y reseteos eternos donde constantemente se selecciona una cosa y otra y otra desde el revoltijo del pozo corporativo hasta un eterno aquí [ahora]. Sin embargo, las cajas, "objetos

25—Citado por Gary Groth en “A Dream of Perfect Reception: The Movies of Quentin Tarantino,” *Commodify Your Dissent*, p. 183.

26—En el contexto original de De Certeau, “estas prácticas” son “cuentos, historias, poemas y tratado”. De Certeau, *op. cit*, p. 80.

27—*Ibid.*, pp. 37,38.

28—Joshua Decter, “Haim Steinbach (entrevista, pt. 1), *Journal of Contemporary Art* 5, n. 2, 1992, p. 115. Citado en Peter Schwenger, *The Tears of Things: Melancholy and Physical Objects*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006, p. 135.



F6—*One Minute Managers V.2*, 1990, dos estanterías de madera con plástico laminado, ollas con aleación de aluminio, balones medicinales de cuero, Haim Steinbach.



F7—*supremely black*, 1985, Madera de formica, jarras de cerámica, cajas de detergente de cartón, Haim Steinbach.

bricolageados” en los anuncios de los surf clubs, son inmateriales, no se toman de la tienda de antigüedades de la esquina, sino del éter corporativo. Como resultado, encuentro mucho “trabajo” “patético” de surf club que más que al pathos inducen a lo “patético” (y no hablo necesariamente en sentido despectivo). Parecen niños alegres haciendo absurdas esculturas con piezas desparramadas en un campo de minas que conocen de siempre, un campo heredado de una guerra que no recuerdan. Todo muy pos-dadá. Si la obra de Cornell representa los deslices de la memoria, el *surfing* artístico encarna el intento frenético y sentenciado de fabricar cualquier tipo de memoria bajo la luz fluorescente de un presente eternamente moderno.

La fascinación fetichista por la basura encierra aspectos prometedores pero también peligrosas trampas. Si está bien hecho, este tipo de *surfing* se sumerge en la corriente de desechos corporativos, ramificándolos y modulándolos desde dentro (representa y exterioriza tácticamente las rutas de conexión). Si no está bien hecho, este tipo de *surfing* transcurre en una especie de revolcadero banal cuyas alertas no pueden ser transformadas fuera del desecho inicial en el que se mueven (se convierte simplemente en amor fetichista a la basura). Como George Santayana apunta irónicamente, “lo que me molesta no es el amor de los americanos por la basura, es el amor.” (25)

El “valor de resistencia política” del *surfing* artístico bien hecho es que representa, exterioriza y propaga como un virus las formas “tácticas” para moverse a través de la cultura corporativa. Al leer estas lecturas exteriorizadas (hilos de surf clubs, remezclas de *YouTube*), no sólo leo “sobre” su contenido fuente, ni siquiera “sobre” cómo operan; me veo obligado (o al menos invitado a) “re-personificar” su operación, a leerlos del mismo modo que ellos mismos han leído. Tomo prestadas las palabras de De Certeau: “[Estas prácticas] dicen exactamente lo que hacen. Constituyen el hecho que pretenden ser”. (26)

Cosas que se dicen a los demás

Una táctica yuxtapone audazmente diversos elementos para producir un flash repentino que emite una luz diferente en el lenguaje de un lugar, y golpea al oyente. (27)
[Michel de Certeau]

Tanto el *surfing* artístico como el arte conceptual y la comedia de micrófono, se basan en la colocación de los elementos adecuados, en el contexto adecuado, con la modulación adecuada y en el momento adecuado. Es un arte del ahorro. En este sentido, el gurú análogo del *surfing* artístico no sería Duchamp en su época *readymade* (en el contexto de la crítica institucional, él trabajaba con objetos individuales diferenciados), ni Joseph Cornell (ya que éste trabajaba con la memoria y el archivo), sino Haim Steinbach y sus curiosos conjuntos de objetos.

+F6, +F7

Steinbach afirma que los objetos “tienen funciones no tan distantes de las del lenguaje.” (28) Los objetos de Steinbach, a diferencia de los conjuntos de objetos de Fred Wilson o Mark Dion, no son significantes que sustituyen a significados abstractos (colonialismo, consumo, la historia de Nueva Inglaterra, etcétera). En cambio, debido a la extraña forma con que resueltamente

29—Citado en Bruce Hainey, “ Haim Steinbach: Sonnabend Gallery, New York,” *Artforum* 46, n. 4, diciembre de 2007, p. 339.

30—*Ibid.*

31—De Certeau. *Op. cit.*, p. 88.



F8—*Magic Cards and Butterflies* [fotograma, rotado en sentido contrario a las agujas del reloj], 1985, (INFOpruner). <http://www.spirit-surfers.net/monastery/?p=887>.

Steinbach los selecciona, ordena, presenta y etiqueta, sus objetos comienzan a resonar entre ellos (para “hablarse”) originando una sintaxis disontológica de empatías incorporadas. Esta sintaxis tiene algo que ver con las características físicas de los objetos (color, superficie, material, peso, flexión) y con su historia cultural (para qué se utilizan en realidad, a que época se asocian), pero no se trata únicamente de una combinación de estos dos componentes. En cierto modo, su sintaxis tiene lugar además de ellos. Esta sintaxis disontológica implícita también se rige por la forma en que los objetos están posicionados en el mundo y relacionados entre sí. Las estanterías que Steinbach construye con rigor, y coloca meticulosamente sobre la pared, son una parte tan importante de su obra como los propios objetos. Su compañera, la escultora Lisa Lapinski, expone que “las obras de las estanterías son fracciones: las cosas del mundo divididas por el objeto minimalista.” (29)

Probablemente, todos los objetos del mundo se relacionan entre sí de forma similar, pero nosotros los humanos no estamos acostumbrados a percibir estas relaciones irreductibles (y en realidad los objetos no sienten la obligación de revelarlas a nuestras “mentes” ontológicas). Lo genial de las instalaciones de Steinbach es que dan una idea de la misteriosa sintaxis que podría existir entre todos los objetos. Hasta ahora no se ha podido demostrar que esta sintaxis exista realmente ni de qué forma lo hace, pero la mera insinuación de su existencia es disontológicamente emocionante. El crítico de arte Bruce Hainey resume de manera breve y poética el trabajo de Steinbach: “Wittgenstein comienza sus *Investigaciones filosóficas* citando las *Confesiones* agustinianas sobre el nombre de los objetos. Steinbach toma sus citas directamente del mundo; sus desquiciadas confesiones en 3-D rozan lo innombrable.” (30)

Si bien los “objetos” “hallados” *online* son inmateriales, sus formas se pueden seriar y yuxtaponer hasta adquirir calidad escultórica. Como los objetos físicos de Steinbach, estas “cosas” inmateriales también empiezan a hablar entre ellas. No es de extrañar que dialoguen. El lenguaje puede ser “inmaterial”, pero aún así es una fuerza inmanente en el mundo (como la electricidad o la gravedad).

+F8

El bricolaje de los surf clubs, más que un simple conjunto de bromas privadas entre un grupo selecto de aficionados al net.junk, se acerca al conceptualismo mínimo (o minimalismo conceptual) de Steinbach.

El “arte” de estos conjuntos reside en gran parte de su encuadre. De Certeau también es aplicable en este caso: “Esta respuesta [táctica] es *singular*. Dentro del conjunto en el que tiene lugar, sólo es *un detalle más* —una acción, una palabra— tan bien situada como para invertir la situación.” (31) Las “cosas” individuales por sí mismas nunca llegarán a parecérsele. Son, por definición, poco espectaculares. Por eso han de enmarcarse con especial habilidad e inteligencia.

La resistencia es inútil (o cómo aprendí a dejar de dar coces contra el aguijón)

No hay que temer ni esperar, sólo buscar nuevas armas. (32)
[Gilles DELEUZE]

En cuanto uno comienza a remezclar alegremente basura corporativa, surge la pregunta ética inevitable, "¿cómo es de *resistente* este trabajo?" La pregunta atribuye implícitamente el trabajo a uno o más pecados cardinales: impotencia pragmática, abandono "político", simpleza intelectual, formalismo regresivo, falta de autenticidad "personal" y dejarse embaucar por las redes de estrategias institucionales a las que toda obra de arte se ve obligada a "resistir". (Jeffrey Nealon declara que la "resistencia implica o necesita una especie de enemigo totalizado, normativo, represivo y/o algún tipo de respuesta subversiva auténtica".) (33) La respuesta fácil a este reto es conocida: "éste no es un arte político". Pero (según Bruno Latour) si definimos la política como una cuestión de interés público que engloba todas las "cosas" (ríos, puentes, sistemas climáticos, equipos de laboratorio, edificios, comida, redes, imágenes, y sí, incluso píxeles), entonces toda obra de arte es inherentemente política.

En lugar de eludir simplemente la pregunta, "¿cómo es de *resistente* el *surfing* artístico?", quiero cuestionar la asunción implícita de que la *resistencia* es siempre la mejor herramienta para esta tarea.

La resistencia es reaccionaria

Por definición, uno de los problemas de la resistencia es que es reaccionaria. Como las estrategias institucionales se mueven desde la producción de objetos hacia la producción de "sujetos interactivos", la resistencia se ve obligada a moverse a la inversa. Finalmente, las instituciones comienzan a prever estas reacciones de resistencia y las incorporan a sus estrategias pro-activas. En lugar de jugar incesantemente al ratón y al gato con las empresas, ¿por qué no escoger un objetivo político "pro activo" no definido por la negación?

La resistencia ya está en todas partes

El poder no es más que lo que hace. (34)
[Jeffrey NEALON]

La resistencia a la vida no es otra cosa que el acto de vivir. (35)
[Alex GALLOWAY y Eugene THACKER]

Otro problema de la idea de "resistencia" en y de sí misma como movimiento de arte radical es que la resistencia ya está en todas partes. Tanto la dominación como la resistencia son formas de poder, y el poder siempre es omnipresente. (36) Jeffrey Nealon pregunta, "resistencia ¿a *qué*...? Difícilmente podemos posicionarnos de forma radical en 'contra' del poder, del bienestar, y la verdad mientras no exista algún tipo de crítica efectiva que trabaje para volver a hacer uso de aquellas fuentes de poder, verdad y/o bienestar originales." (37) Asimismo, Geert Lovink pregunta, "¿es posible que los creadores, activistas y artistas de medios... adopten una posición amoral y vean el control como un entorno a través del cual uno puede navegar, en lugar de condenarlo a ser únicamente una herramienta en manos de las autoridades?" (38)

32—Gilles Deleuze. Conversaciones, "Post-scriptum sobre las sociedades de control", José Luis Pardo (trad.), Pretextos, Valencia, 1995.

33—Jeffrey T. Nealon. *Foucault Beyond Foucault: Power and Its Intensifications Since 1984*, (Stanford University Press, Stanford, 2008, p. 110.

34—*Ibid.*, p. 98.

35—Alexander R. Galloway, Eugene Thacker. *The Exploit: A Theory of Networks*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2007, p. 80.

36—Al menos es como Jeffrey Nealon interpreta a Foucault. Ver Jeffrey Nealon. *Foucault Beyond Foucault*, p. 105.

37—*Ibid.*

38—Geert Lovink. "Isubmit, Youprofile, WeRank: La deconstrucción del mito de la Web 2.0", *Inclusiva-net. Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2,* Madrid, julio de 2007, p. 29. <http://medialab-prado.es/article/documentacion_-_1_encuentro_inclusiva-net>.

39—McKenzie Wark. *A Hacker Manifesto*, Harvard University Press, Cambridge, Massachussets, 2004, pp. 9, 14.

40—Galloway, *The Exploit*, *op. cit.*, pp. 133-134.

41—Eddo Stern parafraseado por Steve Dietz, “Why Have Their Been No Great Net Artists”, 1999. Ver <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/dietzwhyhavether.html>.

Por definición, todo el que haga surf en la red (o lea, pasee, cocine, viva) ya se está “resistiendo” (de algún modo, aunque sea débilmente) a las estrategias de producción impuestas por las instituciones. En *The Practice of Everyday Life*, De Certeau no exige radicalmente que se inventen desde cero formas resistentes de consumo táctico. Sin embargo, explica radicalmente que las formas de consumo táctico han existido siempre.

La resistencia ha muerto. Larga vida a lo virtual emergente

El concepto de “lo virtual”, de Henri Bergson, sigue desbancando al concepto de “resistencia política” como objetivo ético contemporáneo de producción artística (al menos en aquellos círculos en los que los artistas todavía sienten la necesidad de mantener una especie de meta ética). Si la meta de la “resistencia política” es limitarse al hombre, entonces la meta de “lo virtual emergente” debería ser modular, y conjugar tanto a nosotros mismos como al “hombre” hasta que estas dicotomías binarias se transformen en algo desconocido hasta el momento (más allá de la mera determinación dialéctica o la hibridación sintética, puesto que estas dos cosas ya se conocen). Esto “desconocido hasta el momento” es lo que Bergson llama “lo virtual.” ¿Será lo virtual mejor o peor que el lugar en el que estamos ahora? Desde aquí no podemos saberlo, ya que, por definición, lo virtual hasta ahora es desconocido. Por tanto, la búsqueda de lo virtual implica un riesgo y un reto (como todo buen arte debería ser).

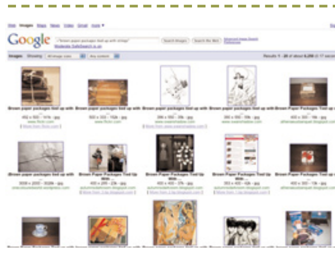
McKenzie Wark explica que “la historia es lo virtual... hecho realidad... Lo virtual no es sólo el potencial latente en la materia, es el potencial del potencial.”(39) Galloway y Thacker comentan: “El no ser del momento actual es con mucho lo más duro que uno pueda imaginarse... ¿Qué es esto... que no ha ocurrido, y de que modo podría lograrse?”(40)

Tocar como un instrumento toda la superficie de la red

La red como un todo [es] más interesante que cualquier proyecto de arte individual.(41)
[Eddo Stern]

Quiero volver a la práctica del *surfing* artístico (ahora imaginado en líneas más generales) y explorar una táctica más que podría suponer una actualización de lo virtual. En lugar de hacer surf en la red entera y publicar los resultados en sesiones de *surfing* sobre una plataforma única, diferenciada, compartimentada (si bien “socialmente interconectada”), propongo la dispersión resuelta y sistemática de las estelas a través de multitud de nodos de red, vía multitud de cuentas en multitud de plataformas de redes sociales (múltiples URLs privadas, grupos de fotoblogs, *Delicious*, *Flickr*, *Twitter*, *Facebook*, *MySpace*, *YouTube*, *Tumblr*, etcétera). El objetivo es ampliar el alcance de nuestra estela más allá del alcance de nuestras excursiones de surf personales.

Empieza simplemente “tocando” *Google Image Search* <http://images.google.com/> como un instrumento de improvisación. Construye búsquedas de cuestionarios con lenguaje *Boolean* que “auto-bricolagean” resultados



F9—Fotograma de *My Favorite Things*, 1959/2009, Oscar Hammerstein + Google (Una serie de búsquedas de imágenes en Google construida a partir de la letra de la canción *My Favorite Things*. Este fotograma en concreto resulta de la búsqueda de "paquetes de papel marrón atados con cuerdas"). Ver <http://rhizome.org/discuss/view/41769>.

reveladores. Añade estas búsquedas *Boolean* como vínculos a través de toda la red y titúlalas como si fueran obras de arte. Cada vez que alguien haga un clic en tu vínculo, automáticamente realizará una búsqueda en *Google* que tú has "dirigido." Los resultados irán variando cada semana dependiendo de los algoritmos de clasificación de imágenes de *Google* y del resto de actividad en la red. Esta táctica produce una estela muy poco profunda, pero como estas "piezas" de búsqueda de imágenes en *Google* tienen una amplitud de banda tan limitada (no son más que vínculos de texto), se dispersan con facilidad. Se podrían incluso escribir en pedazos de papel y distribuir en un centro comercial. Este tipo de trabajo se parece a las instrucciones de las performances de *Cagean* o *Fluxus*. Tiene tanto que ver con el lenguaje y la expresión como con los "objetos digitales encontrados".

+F9

Si vas a tocar toda la red como si fuera un instrumento, al final querrás controlar los resultados de la búsqueda que la gente ve cuando teclea las palabras clave que has elegido apropiarte. Selecciona una palabra que te quieras apropiar en la búsqueda de imágenes en Google y comienza a propagar a través de la red las imágenes que tu mismo has seleccionado, asociándolas ordenadamente con la palabra que has elegido (vía etiquetas XML, meta-etiquetas, URLs, cuerpos de texto descriptivos, nombres de archivos y carpetas, vínculos asociativos, etcétera.) Inicialmente, necesitarás un pequeño ejército de colaboradores que te ayude a arrancar esta dispersión. También tendrías que llevar a cabo *performances* sin conexión, instalaciones en galerías y maniobras de publicidad promocional para generar más prensa para tu *meme*. Los artículos sobre estos hechos históricos se volcarán de nuevo en *Google*, propagando más aún tu *meme*. Una vez que tu *meme* de imagen/palabra alcance una carga viral crítica, no podrás evitar que la gente propague y module tus imágenes.

En 1996, el "Digital Hijack" de *eToy* consiguió algo similar apropiándose de búsquedas de palabras populares en motores de búsqueda, obteniendo un ranking muy alto para aquellas palabras y conectando a personas que buscaban esas palabras para sus propios sitios web "Digital Hijack". Pero esto se llevó a cabo con *bots* y otros códigos en un nivel profundo. Lleva a cabo tu apropiación con ayuda de la participación humana. Cuando hayas ejecutado el *hijack* de las palabras que quieres, tu *hack* de *software* no tendrá lugar en un nivel profundo, sino en el superficial, será *hack* de lenguaje natural. Los resultados de las imágenes que has escogido no aparecerán gracias a tus aptitudes como codificador, sino por tu capacidad de interconexión social (alias "marketing Web 2.0 "). *Google* se limitará a reflejar la popularidad de la imagen/palabra *meme* que tú hayas elegido distribuir. El objetivo a largo plazo es "hackear" el lenguaje, la historia, y el pensamiento humanos para forzar a *Google Imágenes* a "auto-bricolagear" por ti. Tu "obra" se representará permanentemente cada vez que alguien realice una búsqueda de imágenes de la palabra clave de la que te hayas apropiado. En lugar de hacer surf artísticamente a través del terreno sembrado por las empresas, estarás sembrando tu propio terreno emergente a través del cual los demás podrán surfear artísticamente. Estas dos prácticas (*surfing* artístico y sembrado de estelas distribuidas de forma masiva) no se excluyen mutuamente.

42—Galloway. *Op. cit.*, p. 98.

43—Paul Virilio. “Infowar”, *Ars Electronica*, Timothy Druckery (ed.), MIT Press, Cambridge, 1999, p. 334.

Parábolas para lo hipertrófico

Decir que la política es un acto de ‘resistencia’ nunca ha sido cierto, excepto en el caso de la interpretación literal de conservadurismo. Debemos buscar-y-remplazar todas las incidencias de ‘resistencia’ con ‘impulsión’ o tal vez con ‘ataque’. Por tanto el concepto de resistencia en política sería desbancado por el concepto de hipertrofia. (42)

[Alex Galloway y Eugene Thacker]

La hipertrofia es la prolongación enfermiza de un órgano más allá de su capacidad funcional normal. Es una forma de modulación y ruptura que puede causar la emergencia de nuevos usos. Es famosa la comparación que Paul Virilio hace entre Internet y el Titanic: “es un instrumento que representa extraordinariamente bien pero que alberga su propia catástrofe”. (43) Postulo que esta catástrofe no sólo se encuentra en el nivel tecnológico profundo de códigos de ordenadores y *hardware*, sino también en el nivel superficial del lenguaje hablado, *memes*, y en animaciones cutres en baja resolución.

Parece inoportuno e innecesario segregar las prometedoras tácticas y medidas de juegos relacionadas con la práctica del *surfing* artístico contemporáneo en el nivel superficial de las aspiraciones éticas de antiguas prácticas de net.art en el nivel profundo. Y por supuesto, es un desperdicio aplicar las visiones críticas de De Certeau *únicamente* a las obras de arte que se autodefinen como “medios tácticos”. El *surfing* artístico está hecho a medida del análisis crítico “de certeauniano”. Este artículo da un paso hacia la provechosa aplicación de *The Practice of Everyday Life* en la práctica del *surfing* artístico.

Sabine Hochrieser, Michael Kargl, Franz Thalmair / CONT3XT.NET

Trans.form.work—Arte basado en internet en el espacio real

CONT3XT.NET es una organización radicada en Viena, fundada en 2006 como plataforma colaborativa para la reflexión y presentación de cuestiones relacionadas con el Media Art. Sabine Hochrieser, Michael Kargl y Franz Thalmair son los fundadores de CONT3XT.NET.
Edición/corrección de Dörte Eliass

1—Trebor Scholz. “Curating New Media Art”, parte I, 2006. Ver <http://mailman.thing.net/pipermail/idc/2006-April/001439.html>.

2—Trebor Scholz. “Curating New Media Art”, parte II, 2006. Ver <http://mailman.thing.net/pipermail/idc/2006-April/001444.html>.

3—Pit Schulz. “The Producer as Power User”, 2006. Ver <http://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0606/msg00136.html>.

4—Anne-Marie Schleiner. “Fluidities and Oppositions among Curators, Filter Feeders and Future Artists”, 2003. Ver <http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No1_curation_schleiner.html>.

5—Ulla Maaria Mutanen. “On Museums and Web 2.0”, 2003. Ver <http://ullamaaria.typepad.com/hobbyprincess/2006/06/museums_and_web.html>.

6—Steve Dietz. “Curating (on) the Web”, 1998. Ver <http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingtheweb.html>.

Translation is a mode.
[Walter Benjamin]

¿Por qué sigue siendo más fácil encontrar la colección completa de un museo en Internet que dar con una sola obra de net.art en las salas de un museo? De acuerdo con la naturaleza de esta pregunta, han de tenerse en cuenta dos aspectos: el terreno del arte basado en Internet junto con las particularidades propias del medio, y los mecanismos que permiten que las instituciones sigan filtrando lo que el público en general entiende por arte. En medio de estos malabarismos entre obra independiente/anti-institucional y obra institucional/comercial, la transferencia de obras de arte creadas en y para Internet a un entorno habitualmente dedicado a la presentación de formas de arte sumamente valoradas sólo puede desarrollarse en algunos casos y acorde con las necesidades de la tipología de la obra real. El arte basado en Internet se mueve constantemente entre las noticias de actualidad y su propia historia, entre los intereses políticos/comerciales y el activismo en su contra, entre la innovación tecnológica y el contexto cultural; la tecnología está arraigada en él y finalmente fluctúa entre un campo extendido de prácticas artísticas y sus bien definidos precursores, razones todas por las que se encuentra atascado en un gueto casero entre “las dos culturas”. A este respecto, el presente artículo reflexiona sobre las estrategias de combinación entre la creación artística en Internet y los procesos traslacionales de su reformulación en el espacio real, con el fin de desarrollar medios de presentación apropiados, que convengan a ambas partes y hagan finalmente desaparecer las dicotomías aún existentes en favor de un discurso interdisciplinario.

Trabajo en Internet

Mientras haya un ordenador con acceso a Internet, el net.art puede verse a cualquier hora y en cualquier lugar, y dejarse por tanto en su propio medio de producción o, dicho sin rodeos, el medio es igual al espacio expositivo. A lo largo de más de quince años, el comisariado de net.art en su propio medio ha ido transformándose en un proceso multifacético de comunicación de contenidos entre usuarios de todas clases y procedencias. Por mencionar sólo algunos, artistas, activistas, programadores, especialistas procedentes de diversas disciplinas, usuarios/espectadores de todo tipo... pueden participar en el proceso de comisariado de arte basado en Internet. A los comisarios que utilizan Internet como espacio artístico se les ha llamado “proveedores de contexto cultural”, (1) “meta artistas”, (2) “usuarios de poder”, (3) “alimentadores de filtros” (4) o simplemente “consumidores proactivos”. (5) “Comisariando (en) la Web”, (6) como ya se calificó en 1998, no sólo crean un espacio público para los protagonistas del arte basado en Internet; permiten también que éstos participen en la creación de su propio espacio público, que a menudo adquiere la forma de estrategias discursivas de contextualización y modelos de presentación. Más allá del montaje de una exposición en un espacio expositivo virtual —provisión de textos, imágenes y vínculos a las obras “originales”...—, el dominio de la más avanzada tecnología y el conocimiento de los existentes canales de comunicación constituyen una parte esencial del comisariado basado en Internet: proporcionar recursos, emprender colaboraciones y permanecer en contacto con redes de actuación internacional.

7—Trebor Scholz. “Curating New Media Art”, parte II, 2006. Ver <http://mailman.thing.net/pipermail/idc/2006-April/001444.html>.

8—Christiane Paul. “Flexible Contexts, Democratic Filtering and Computer-Aided Curating”, en *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, Joasia Krysa (ed.), DATA Browser, vol. 3, Autonomedia, Nueva York, 2006, pp. 81-103.

La expansión del campo de acción de los comisarios está estrechamente vinculada a las características propias de los medios del arte producido en y para Internet. Éstas les permiten incorporar algo más que la supervisión, contextualización y exposición de obras de arte en museos, galerías u otros espacios. El arte basado en Internet no ha de presentarse necesariamente en un espacio expositivo convencional, ya que, como se ha mencionado anteriormente, mientras haya un ordenador con acceso a Internet, se puede acceder a él en cualquier lugar y en cualquier momento. En muchos casos, el net.art surge sólo a través de la participación de un público que, con diversas aproximaciones a Internet, comenta, transforma y difunde las obras de arte de manera multifacética y rizomática. Además, los mecanismos comunicativos en los que se basa este arte integran a la vez su contenido, permitiéndole así actuar como un bucle de retroalimentación recíproca entre el autor y el público o, en palabras más adecuadas para el contexto dentro del cual se produce el arte basado en Internet, entre un grupo de colaboradores interconectados. En el siglo XX, los numerosos postulados sobre la autoría y el concepto de obra de arte (Werkbegriff) como entidad definible con un conjunto definible de límites, dieron paso a un discurso en el que hoy se basan los métodos y procesos de trabajo artísticos extendidos en el territorio digital. En este sentido, los comisarios en Internet son aquellos “que preparan contextos para los artistas que proporcionan contextos” (7) y, aún más, aquellos que desarrollan un discurso acerca de los artistas que crean un discurso.

Al margen de la necesidad que todavía existe de definir las características variables del arte basado en Internet y sus diversas formas de realización, la pregunta fundamental que debería surgir al abordar el interés de los comisarios con respecto al trabajo institucional tradicional, no es *qué* es esto. Habría que reflexionar acerca del hecho de qué es *arte*. Además, y en paralelo a la manera en que los comisarios presentan y difunden el arte en Internet, el proceso curatorial de transferir éste al espacio real da lugar a la pregunta: ¿*cómo* puede integrarse dentro de los discursos del sistema del arte, tal y como existe hoy en día, pasando a intervenir en colecciones públicas y privadas, en el mercado del arte y también en proyectos independientes aún basados en una interpretación tradicional del arte?

Trabajo institucional

Aunque el arte basado en Internet no requiere ser expuesto en el contexto tradicional de museos, galerías u otros espacios, resulta imperioso para el discurso cultural y las reflexiones sobre los mecanismos con los que funciona la sociedad contemporánea encontrar formas apropiadas para presentar las tácticas utilizadas por los artistas para trabajar con un medio omnipresente que condiciona impetuosamente y más que ningún otro medio nuestra vida cotidiana. Con el desarrollo de estrategias de exposición en forma de “espacio de información viva que está abierta a interferencias”, (8) la oportunidad de ser expuesto en contextos museísticos aumenta potencialmente la importancia de todo un género artístico y de toda una generación de artistas que actúan y reaccionan constantemente ante los nuevos —a veces obvios, a veces menos visibles— desarrollos políticos y comerciales del día a día.

A cambio, en términos del impacto que los sistemas ejercen entre sí, y volviendo a la pregunta inicial de por qué sigue siendo más fácil encontrar la

colección completa de un museo en Internet que dar con una sola obra de net.art en las salas de un museo, hay que mencionar que, hoy en día, la exposición de colecciones tradicionales de arte "ya no sólo se basa en la comprensión espacial de espacios arquitectónicos. Cada vez influye más la forma en que el diseño de una tipología extendida de los espacios, incluido Internet, estructura las prácticas creativas" (9) y aumenta la posibilidad de conseguir una mayor audiencia y un discurso más efectivo, obviando los formatos convencionales de montaje a los que el público de un museo está acostumbrado. En otras palabras, "al igual que los buenos catálogos, el montaje de una exposición *online* consiste en algo más que su simple re-presentación, también se trata de reformatearla para obtener la mejor experiencia posible en el medio frente a la pantalla de un ordenador, transmitida vía Internet". (10) Por lo tanto, en sentido contrario, llevar una exposición *online* o mostrar una obra de arte basada en Internet en el espacio real, consiste en algo más que su simple re-presentación, también hay que reformatearla para obtener la mejor experiencia posible en un espacio expositivo físico con todos los rasgos y características que permitan definirla. Una posible forma de acentuar este intercambio de doble sentido entre el espacio virtual y el físico podría ser un cambio desde un comisariado paradigmático, dirigido tecnológicamente a un proceso de trabajo sintagmático, orientado contextualmente, que excluye en ambas partes la noción de exclusividad.

Hoy, las instituciones tradicionales de arte continúan filtrando lo que el público en general entiende por arte. Así, géneros de arte seleccionados, y por tanto privilegiados, como la pintura y la escultura, o incluso formatos más novedosos como instalaciones, *performances* y vídeo disfrutan de la mayor parte de la atención que ofrecen las instituciones: exposiciones, documentación, análisis, conservación, archivo, etcétera. A través de estos medios se crean el canon de arte, la historia del arte, y por último —hablando en términos económicos— el valor material del arte en el mercado del mismo. Desde el punto de vista de la recuperación del valor cultural, los museos deberían tener en cuenta la pregunta: ¿cómo puede una institución tradicional, definida principalmente por sus fuertes jerarquías y por clientes y hábitos con siglos de antigüedad, aceptar las obras de arte desarrolladas a lo largo de más de quince años por la "sociedad interconectada" del siglo XXI que aún sigue creando?

El concepto tradicional de comisariado sigue vinculado a la institución del museo y a otros espacios expositivos equivalentes, y lo mismo ocurre tanto con la imagen de comisariado como con su medio: "En su evolución desde el siglo XVII, el [comisariado] se basa en la opinión 'experta' del comisario como erudito conocedor y archivista de varias obras. De este modo, el comisario determina el valor cultural de las mismas, y ahora también su capacidad de atracción de masas, factor igualmente importante en esta era de la democracia del omnipresente mercado libre (al menos en la mayor parte del mundo occidental)". (11) Al contrario que la labor del comisario que trabaja en Internet, las instituciones ignoran a menudo que "la propia red global se ha convertido en el entorno educativo de aquellos que no tienen acceso a las instituciones". (12) Aunque las primeras promesas de la utopía de un consumidor/productor de medios en Internet seriamente comprometido no se hayan cumplido más que en un porcentaje muy limitado, la integración de medios alternativos de re-presentación, y la aceleración del discurso que han promo-

9—Vince Dziekan. "Beyond the Museum Walls: Situating Art in Virtual Space (Polemic Overlay and Three Movements)", 2005. Ver <http://journal.fibreculture.org/issue7/issue7_ver2_Beyond%20the%20Museum%20Walls.pdf>.

10—Steve Dietz. "Curating (on) the Web", 1998. Ver <http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingtheweb.html.>

11—Patrick Lichty. "Reconfiguring the Museum. Electronic Media and Emergent Curatorial Models", 2003. Ver <http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No1_curation_lichty.html>.

12—Pit Schultz. "The Producer as Power User", en "Engineering Culture: On 'The Author as (Digital) Producer'", Geoff Cox, Joasia Krysa (eds.), DATA Browser, vol. 3, Autonomedia, Nueva York, 2006, pp. 111-127.

vido algunos especialistas, debería tenerse en cuenta a la hora de re-presentar el arte basado en Internet en el entorno físico de una institución.

Dentro del contexto del arte basado en Internet, la metáfora de archivo puede hacer alusión a las labores de los museos y a otras colecciones de arte convencionales: "La posibilidad discursiva de los multimedia y la manera en que éstos pueden asociarse con la estética dialéctica, se caracteriza por las formas en que la yuxtaposición espacial del montaje, conseguida a través de búsquedas y estructuras de hipervínculos, está supeditada al efecto narrativo. La funcionalidad de los vínculos y las bases de datos va más allá de las formas tabulares y clasificatorias ya existentes, tales como el archivo de la colección, el catálogo, y los métodos de ordenación espacial en las galerías, tecnologías, todas ellas, íntimamente ligadas a la evolución histórica del museo. Adoptando una estética museológica que entienda y calibre de forma más efectiva la comunicación digital, las tecnologías harán que el museo destaque como máquina para crear yuxtaposición, como generador de condiciones para encuentros de diálogo con lo imprevisto (permitiendo, incluso concediendo, el privilegio de experimentar la sorpresa, lo inesperado y posiblemente el azar)". (13) La actual falta de atención a aspectos como estos conduce al hecho de que "un público de arte más numeroso puede dar todavía más credibilidad a la selección, y consiguiente validación, emprendida por un prestigioso museo; mientras que en un entorno online, el único indicador de validación posible es el reconocimiento de la marca que lleva el nombre del museo". (14)

Trabajo contextual

Al igual que urgen nuevos retos para museos e instituciones de arte, la frontera entre la obra de un artista que trabaja en Internet y el trabajo que realiza un comisario que quiere mostrar el trabajo en una exposición física está cambiando. Para mostrarse en un espacio expositivo, los trabajos basados en Internet sólo pueden ser re-formateados, ya que el contexto original de estas obras de arte —los entornos privados de las personas que consumen arte basado en Internet en los ordenadores de sus casas— se pierde. La instalación de ordenadores en una sala expositiva, como se hacía en las primeras épocas cuando se exhibía arte basado en Internet con el fin de estimular este contexto, así como la decisión curatorial de dejar que los visitantes elijan si quieren ver o no las obras, ya no es adecuada (y de hecho nunca lo fue). Por una parte es tarea del comisario desarrollar nuevos modelos de exposición, por otra, es también labor del artista, quién, mucho más que en el sentido tradicional, está involucrado en el proceso de transformar sus obras —a veces temporalmente, otras de forma permanente— en artículos apropiados para su presentación en entornos reales, sin que pierdan sus características efímeras, inmateriales, variables y de interconexión basadas en Internet. Se podría escapar de este dilema considerando el entorno contextual y discursivo en el que se crea el arte en Internet. Hablando en términos de las relaciones mutuas entre las prácticas artísticas y curatoriales, y basándose en "el modelo de colaboración [que] es también crucial para el propio proceso artístico", (15) este contexto puede aclararse únicamente si ambas prácticas se convierten más y más en una sola y se eliminan las inflexibles distinciones entre sus procesos de trabajo.

13—Vince Dziekan. "Beyond the Museum Walls: Situating Art in Virtual Space (Polemic Overlay and Three Movements)", 2005. Ver <http://journal.fibreculture.org/issue7/issue7_ver2_Beyond%20the%20Museum%20Walls.pdf>.

14—Christiane Paul."Flexible Contexts, Democratic Filtering and Computer-Aided Curating", en *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, Joasia Krysa (ed.), DATA Browser, vol. 3, Autonomedia, Nueva York, 2006, pp. 81-103.

15—Christiane Paul. "Challenges for a Ubiquitous Museum. From the White Cube to the Black Box and Beyond" en *New Media in the White Cube and Beyond*, Paul, Christiane (ed.), University of California Press, Los Angeles, 2008, pp. 53-75.

16—Rachel Green. "Internet Art", Thames & Hudson, Londres, 2004, p. 55. Según Rachel Greene, este primer grupo de personas que trabajó en los años 90 estaba compuesto por Vuc Cosic, Alexej Shulgin, *Jodi.org*, Heath Bunting and Olia Lialina.

17—Julie Ault. "Three Snapshots from the Eighties: On Group Material", en *Curating Subjects*, Paul O'Neill (ed.), De Appel, Centre for Contemporary Art, Amsterdam, 2007, p.34.

18—Extraído de Wikipedia. Ver <http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0>.

19—Lev Manovich. "The Practice of Everyday Life", en "Video Vortext Reader. Responses to YouTube", Geert Loving, Niederer, Sabine (eds.), *Inc Reader* n.4, 2008, pp. 33-44, <http://networkcultures.org /wpmu/portal/files/2008/10/vv_reader_small.pdf.>

20—Jonathan L. Zittrain. "The Future of the Internet — And How to Stop It", Yale University Press, Yale, 2008. Ver <http://yupnet.org/zittrain/archives/6>.

21—Soren Andreasen, Lars Bang Larsen. "The Middleman: Beginning to Think About Mediation", en *Curating Subjects*, *op. cit.*, p. 28.

22—Paul O'Neill, Annie Fletcher. "Introduction: Paul O'Neill interviewed by Annie Fletcher", en *Curating Subjects*, *op. cit.*, p.13.

La producción cultural y las actividades meta-discursivas en Internet se han expandido para utilizar el medio *online* como lugar expositivo, plataforma de distribución y agregador social. En consecuencia, se han utilizado muchos términos diferentes para conceptuar a sus profesionales/performers y especificar las diversas tareas de un comisario *online*. Desde la primera generación de net.art (16) a comienzos de la década de 1990, Internet, su uso como medio de comunicación de masas y finalmente las variadas formas de arte relacionadas, han recorrido un largo camino, como lo han hecho las actividades curatoriales relacionadas con él. Muchas de las entusiastas ideas iniciales, desarrolladas para esbozar imágenes multifacéticas de posibles mundos digitales, siguen siendo utópicas, bastantes han quedado obsoletas, pero algunas han prosperado con éxito y, finalmente, parece que la idea de la interconexión social se ha convertido en una de las fuerzas impulsoras de la actual cultura de red. El componente social ha sido primordial en el debate sobre las actividades culturales en general, y ha impuesto la idea de comisariar en Internet dentro del contexto de "una narrativa de la vida cotidiana basada en la comunidad". (17)

Hoy en día —según la descripción de una terminología permanentemente utópica que ya se usaba en los inicios de la experimentación artística con el medio *online*—, los creadores comerciales de la Web 2.0 quieren que sus tecnologías sean vistas como impulsoras de "creatividad, intercambio de información, y, en particular, colaboración entre usuarios". (18) Teóricamente, esto significa un cambio desde un contenido más tradicional, orientado al consumo, hacia un sistema de producción bastante autónomo y administrado socialmente, si bien, en la práctica, "según las estadísticas de 2007, sólo entre el 0,5 y el 1,5 % de los usuarios de los sitios de medios sociales más populares [...] contribuyeron introduciendo contenidos propios". (19) Además, estas plataformas a las que se atribuye la señal 2.0 "no sólo ofrecen productos sino también servicios, revisados y actualizados de acuerdo con los mandatos de sus creadores y de aquellos que tienen la posibilidad de presionarlos". (20)
A pesar de las críticas contra la actual comercialización de estos sistemas tecnológicos y sin olvidar que los usuarios a menudo ven su papel reducido al de consumidores limitados por plantillas pre-diseñadas, esta forma de práctica social más extendida ha hecho posible que "actos, ideas y productos hayan sido autorizados y sean fiables a través de procesos de mediación e intercambio comunicativo". (21) Como consecuencia, dentro de este "sistema de legitimización", la función del comisario que trabaja con la difusión del arte basado en Internet en las diversas plataformas, abarca más que la de un experto de la exposición, ya que modela la recepción e interpretación del arte; por tanto, las tareas de un comisario han de entenderse como las de un "colaborador global en las relaciones sociales del arte"(22) que no sólo es responsable de la conexión entre los protagonistas en el terreno del arte, sino también de la conjunción de las diferentes disciplinas culturales y artísticas en favor de un entorno interdisciplinario e interconectado.

Trabajo traslacional

Dentro del marco de las estrategias discursivas, el comisariado de arte basado en Internet, ya sea con o sin conexión, puede considerarse un trabajo traslacional. La transferencia de estructuras, significado y experiencias (personales) hacia formatos documentales, de intervención y distribución es una de las

23—*Ibid.*

24—Arns Inke. “The Serpent's Coil. Minoritarian Tactics in the Age of Transparency”, en *Cannot do everything. Civil and social disobedience at the interfaces between art, radical politics, and technology*, Jens Kastner, Bettina Spörr (eds.), Unrast-Verlag, Münster, 2008, p.133.

25—Walter Benjamin.”The Task of the Translator: An Introduction to the Translation of Baudelaire's Tableaux Parisiens”, en *The Translation Studies Reader*, Lawrence Venuti (ed.), Routledge, Nueva York, 2004, pp.75-83.

26—Boris Buden. “Cultural Translation: Why it is important and where to start with it”, EIPCP (European Institute for Progressive Cultural Policies), 2006. Ver <http://translate.eipcp.net/transversal/0606/buden/en>.

principales actividades del comisario, y a menudo está sujeta a la producción de documentos escritos: movilización de participantes con invitaciones vía mensajes de correo, peticiones de artículos y creación de situaciones de discurso y/o diálogo temporales, son sólo algunos de los capítulos del trabajo de un comisario, otros incluyen la revisión de procesos y flujos de trabajo por medio de los sistemas de publicación *online*, la compilación de información contextual sobre las obras de arte, la invención o re-utilización de taxonomías, e incluso —a un nivel más básico— la redacción de un código para la exposición y la representación visual de una exposición *online*.

A diferencia de las condiciones de trabajo de un comisario tradicional, el comisario de arte basado en Internet trabaja en y dentro del mismo medio que el artista, y eso induce forzosamente a que la del comisariado sea “una disciplina flexible, que utiliza y adopta códigos heredados y normas de comportamiento”. (23) Se supone que estas estrategias explicativas, flexibles y finalmente traducibles de reformateo curatorial han de ser también formas de prever las estructuras de poder y el papel del arte basado en Internet dentro de los procesos globales de importancia política y económica. “El hecho de que el mundo que nos rodea esté cada vez más programado significa que las normas, convenciones y relaciones, a menudo sujetas a cambios y negociaciones, se traducen en *software*, donde adquieren un carácter fijo. [...] Este abandono más allá del alcance de la visión y la percepción, [a través del cual] el mundo se forma secreta e inquietantemente para desvanecerse por medio del *software*, conlleva también una desmaterialización de estructuras.” (24)

La traducción, elevada a un nivel global a través de la proclamación de un “giro traslacional”, sobre todo en el terreno de los estudios culturales, constituye una útil metáfora para describir la tarea del comisario. El concepto de traducción cultural, como se entiende y se utiliza comúnmente hoy en día para describir la comunicación transcultural y los efectos de la globalización en nuestra sociedad, ha suscitado la crítica de la teoría lingüística/literaria. No obstante, las ideas de Walter Benjamin en su ensayo “La tarea del traductor” pueden aplicarse al campo del arte basado en Internet y hacen alusión directa al trabajo diario del comisario. El autor describe la relación entre el texto original y su traducción de la siguiente manera: “Así como la tangente sólo roza ligeramente al círculo en un punto, aunque sea este contacto y no el punto el que preside la ley, y después la tangente sigue su trayectoria recta hasta el infinito, la traducción también roza ligeramente al original, y sólo en el punto infinitamente pequeño del sentido, para seguir su propia trayectoria de conformidad con la ley de la fidelidad, en la libertad del movimiento lingüístico. (25) Esta inter-dependencia entre el original y su traducción puede compararse con la inter-dependencia entre una obra de arte basada en Internet y la forma en que se expone en el espacio real. En este caso “la translación es como una tangente, que toca el círculo (esto es, el original) en un único punto para seguir después su propio camino. Ni el original ni la traducción, ni el lenguaje del original ni el lenguaje de la traducción son categorías fijas ni estables. No son elementos esenciales y se transforman constantemente en espacio y tiempo”. (26)

Bien a través de la simple documentación de una obra de arte por medio de estrategias de contextualización, bien centrándose únicamente en uno de los

27—Christiane Paul. “Challenges for a Ubiquitous Museum. From the White Cube to the Black Box and Beyond”, en “New Media in the White Cube and Beyond”, *op. cit.*, pp. 53-75.

componentes de la obra, siempre que sea significativo para la exposición, o mediante el desarrollando obras derivadas, si el arte basado en Internet quiere ser reconocido como arte y no como una “industria de artilugios graciosos”, los montajes para la exposición de estas obras en museos, galerías y otros espacios han de realizarse con sumo cuidado y deberán variar en función del caso, el tipo de obra y el tipo de exposición. “La variabilidad y modularidad inherente al medio, sin embargo, a menudo admite que una obra pueda ser reconfigurada para un espacio determinado y mostrarse de muchas maneras diferentes. La variabilidad permite una transición fluida entre las diferentes representaciones que un ‘objeto virtual’ puede adoptar.” (27) Para seguir el concepto de variabilidad en el espacio virtual de forma más general, hay que alejarse de la noción de tecnología y dirigirse al arte y los procesos ligados a su producción y recepción en Internet.

Ya que hoy en día la tecnología queda obsoleta de un día para otro, las labores traslacionales que realiza el comisario son el contexto cultural que surge de ella, el valor estético que crea y los efectos que tiene sobre nuestra sociedad. Se puede argumentar que la tecnología es en sí misma un contexto cultural, y actualmente incluso uno de los más poderosos. Por supuesto, pero no está sola: la tecnología está inmersa en un marco de desarrollo cultural, artístico y filosófico que existe desde mucho antes y por ello se adentra más en lo que se conoce como la percepción del hombre. La variabilidad del arte basado en Internet va unida a la fluidez de la tecnología, y lo mismo ocurre en sentido contrario. En consecuencia, se puede pensar en ambas únicamente como el punto de contacto en el que la tangente toca el círculo para inmediatamente seguir su propia trayectoria, por sus propios medios, que son medios de traducción.



Webcra.sh/2800 (2008), comisariado por *Jodi.org*.
Imágenes: los artistas.

Trabajo I

Webcra.sh/2800 es a la vez el título y la dirección de Internet de una exposición presentada en mayo de 2008 en el Festival *Urban Explorers*, en Dordrecht (Países Bajos), y en la que el vínculo se tomó como principal característica representativa de una obra de net art en el espacio real. La muestra fue comisariada por Joan Heemskerk y Dirk Paesmans, más conocidos bajo el seudónimo de Jodi, nombre con el que el dúo artístico holandés-belga lleva haciendo arte de medios desde mediados de los 90, bajo la etiqueta de "net.art". La selección de obras se basó en la estricta conexión entre el título, la URL y el contenido de los sitios web expuestos. El título de la exposición trata de explicar este objetivo: el dominio principal ".sh" repite el nombre del host (sistema anfitrión) en la primera parte de la URL. La palabra híbrida resultante, "webcra.sh", se complementa con el sub-directorio "/2800." Mezclando los dígitos del año 2008, difícilmente reconocibles a primera vista, los comisarios reafirman el concepto de la exposición, que tiene su origen en la mutación de URLs y los correspondientes sitios web.

Lo especial de la presentación de *Webcra.sh/2800* en el espacio real es su reducción a un único formato de presentación: la muestra se compone de pancartas portátiles en las que están impresas las URLs de varias obras de arte. De tal manera que el vínculo se toma aquí como un método esencial para conectar recíprocamente dos o más conjuntos de contenido de Internet y así crear una red de referencias, asociaciones e intercambios de listas. Jodi utiliza el link para representar la obra de arte en el espacio real, y, al mismo tiempo, ésta mantiene una conexión conceptual con Internet a pesar de ser expuesta

como un “objeto”. Con este hábil guiño curatorial, las obras de arte permanecen donde pueden ser llamadas en cualquier momento y están, no obstante, dotadas de una forma de re-presentación en el espacio real que después devuelve a los visitantes a la red, donde retoman sus papeles como usuarios.

Formalmente, las pancartas indican el color de fondo de las páginas en la web. Además de diseñar pancartas amarillas, naranjas, rojas y azules, cuya tipografía coincidía en algunos casos con la de las obras, la exposición se involucró también en una manifestación que tuvo lugar en Dordrecht, y en la que la gente llevaba esas pancartas. La ocupación performativa y temporal del espacio público con direcciones web puede leerse como una alusión a la omnipresencia de los vínculos en nuestras vidas diarias. Tras la manifestación, las pancartas se llevaron al espacio expositivo y se instalaron allí como nodos de red. Con el fin de emular la interacción con las obras de net art, los propios visitantes de la exposición tenían que intervenir y sólo podían cruzar la sala sumergiéndose físicamente en esta aglomeración de referencias, a través de una cuadrícula de madera que se instaló sobre el suelo. La exposición *Webcra.sh/2800* se ocupa fundamentalmente de actividades en Internet, que el dúo Jodi lleva explorando en su carrera artística desde mediados de la década de 1990. Pero a pesar de, o puede que precisamente debido a que, en el sentido formal restrictivo se centra en el arte siguiendo la tradición de “net.art,” estamos ante un acertado ejemplo de traslación de estas obras al espacio real. La elección de un formato de exposición que toma su punto de partida en Internet permite una adecuada representación en los dos niveles; esto es, tanto si hay conexión como si no, junto con la reinterpretación individual de las obras en un contexto hasta entonces desconocido en el momento de la muestra.

[Una versión más larga de este texto fue publicada por “springerin – Hefte für Gegenwartskunst”, Band XIV Heft 4, Herbst, 2008. Escrito por Franz Thalmair y traducida por Jennifer Taylor-Gaida.]

Vínculos
Jodi: <http://jodi.org>.
Exposición: <http://webcra.sh/2800>
(Incluyendo los siguientes vínculos:
<http://1mm.de>
<http://artisopensource.net/hacks>
<http://ccc.de>
<http://cologle.com> (now forbidden)
<http://delicious.com/1000.del.ici.as>
<http://www.deprogramming.us>
<http://www.iamveryverysorry.com>
<http://www.myspace.com/myfirsthomepage>
<http://status.irational.org>
<http://subvertr.com>
<http://triptych.tv>
<http://yyyyyyy.info>).



nam shub, instalación en la web (2008), de Jörg Piringer.
Imágenes: Franz Thalmair.

Trabajo II

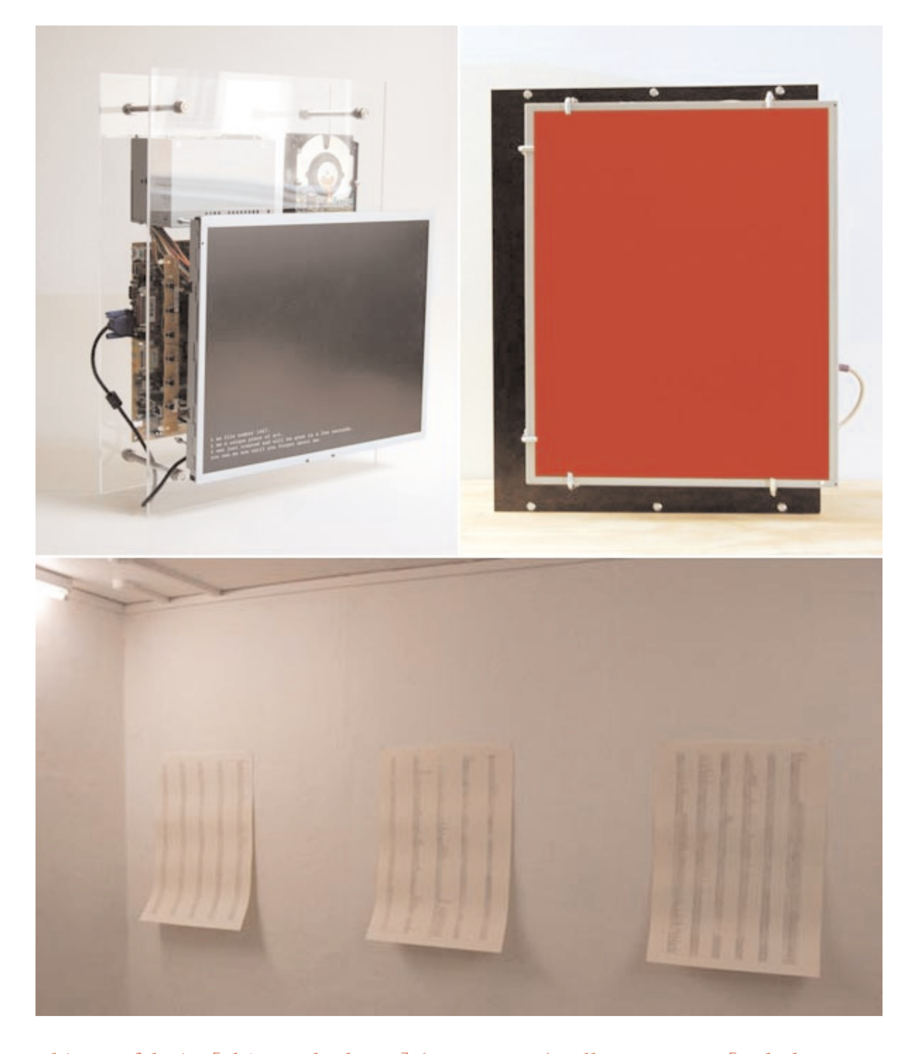
Según la novela *Snow Crash*, de Neal Stephenson, el antiguo *nam shub* sumerio de Enki era un virus neurolingüístico dirigido contra la estandarización y unificación de la sociedad y el ser humano a través de normas y leyes verbales. Según la descripción del artista de texto/sonido, el austriaco Jörg Piringer, la pieza *nam shub* puede verse como un virus que, a través de la lingüística de un ordenador, tiene como objetivo el desmantelamiento de una cultura y un imperio globales unificados. Sin embargo, *nam shub* es un procesador de sitios web que toma el contenido textual de sitios web externos y aplica reglas definidas por un usuario para generar poesía visual. Estas reglas consisten en operaciones que cambian el texto o modifican su apariencia visual. Cada conjunto de reglas puede almacenarse y publicarse para que otros puedan verlo y alterarlo; no obstante, la Web de *nam shub* no almacena ningún contenido real, sólo graba los comandos de cómo alterar los sitios web externos. En el caso de que la fuente sea un sitio web dinámico, los resultados textuales y visuales cambian con el contenido dinámico.

Los programas de procesadores de textos convencionales (como MS Word, Open Office, etcétera) ofrecen sólo una variedad limitada de todas las herramientas reales de los procesadores de textos, tales como el corrector ortográfico y la función de sustitución o reseña. Para desarrollar Nam Shub, el artista se inspiró en programas de música y diseño gráfico que suelen ofrecer posibilidades como la interactividad a tiempo real, operaciones de

redacción y de encadenado, y otras muchas funciones. Basándose en esto, añadió a *nam shub* funciones para borrar vocales o consonantes, cambiar el orden de las letras, separar palabras en sílabas, operaciones aleatorias a nivel de la palabra y la letra, sustitución compleja y sintetización de textos, etcétera. Todas estas funciones pueden combinarse y encadenarse a través de un poderoso lenguaje de escritura. Nam Shub recibe una fuerte influencia de los trabajos e ideas de la literatura modernista y los movimientos de vanguardia como dadaísmo, surrealismo, setrismo, Oulipo, Wiener Gruppe y de los poetas de la generación *beat* y su uso de la técnica del cortar y pegar. Estos movimientos y grupos trataban de ampliar el campo de la literatura introduciendo el azar o, en contraste, a través de la implementación de estrictas normas para la creación de textos. Casi todos ellos trabajaban con la mera materialidad de las letras (halladas), las palabras y caracteres impresos; algunos de ellos creaban incluso conceptos para poemas computerizados. Aunque *nam shub* se inspire en estos primeros intentos, se centra en aspectos informáticos específicos de poesía electrónica: generación de tiempo dinámico y real y manipulación de textos.

Esta pieza existe en cuatro versiones diferentes: la primera, *nam shub*, de 2007 (con precursores desde 2003), un programa diseñado como una herramienta tanto para creadores como para realizadores de arte orientado al texto y el lenguaje, que puede entenderse como una combinación entre un sistema modular de *performance* en vivo, como *Datos Puros*, y un procesador de textos; después *nam shub Web*, de 2007, una interfaz web y un procesador de textos en los que los usuarios de Internet pueden interactuar *online*; además, *nam shub mini,* de 2008, una versión limitada reducida del *software* original; por último, *nam shub web installation*, de 2008, que se mostró en la exposición *YOU OWN ME NOW UNTIL YOU FORGET ABOUT ME (TE PERTENEZCO HASTA QUE TE OLVIDES DE MÍ)*, en el Museo de Arte Moderno Ljubljana/Eslovenia, en la primavera de 2008. Para esta instalación, creada especialmente para la exposición, se instaló una impresora en el techo de la galería. Durante el tiempo que duró la muestra, la instalación reproducía sin parar copias e impresiones del contenido textual de sitios web dinámicos que previamente otros usuarios habían subido a la red. Con el tiempo, el suelo de la galería se cubrió de una enorme cantidad de hojas de papel. En la exposición no se enseñaba el sitio web ni tampoco el procesador de textos. Se excluyó la parte participatoria de la obra, pero se ideó de forma que se centrara en una de sus principales características: el torrente de información, la fluidez, y las características basadas en textos del arte basado en Internet y en la literatura.

Vínculos
Jörg Piringer:
<http://joerg.piringer.net>
nam shub (2007):
<http://joerg.piringer.net/index.php?href=namshub/namshub.xml>
nam shub mini (2008):
<http://joerg.piringer.net/index.php?href=namshub/namshub.xml>
nam shub web (2007):
<http://joerg.piringer.net/index.php?href=namshubweb/namshubweb.xml>
nam shub web (instalación) (2008):
<http://joerg.piringer.net/index.php?href=installation/namshubweb.xml&mtitle=installation>



objects of desire [objetos de deseo] (2005-2008), *all you can see* [todo lo que puedes ver] (2008), *landscapes* [paisajes] (2007), de carlos katastrofsky.
Imágenes: el artista.

Trabajo III

carlos katastrofsky no utiliza el código ni los principios de su calculabilidad para la glorificación de las estructuras de medios, sino para la visualización de procesos que no son inmediatamente inteligibles para los consumidores de medios. Este conocimiento del material proviene de su antigua carrera como escultor clásico, mientras que la estética purista de sus obras se basa en su formación conceptual. Lleva a cabo su crítica institucional de los guetos del negocio del arte de medios, de la producción artística y de los procesos de distribución en y con los nuevos medios, así como del papel de los consumidores de medios contemporáneos en este círculo, eludiendo las performances efectivas. Con herramientas minimalistas, crea un nuevo lenguaje de forma y contenido que toma su estructura de continuas apariencias coincidentes, y que se convierte en un proceso de transformación en sí mismo, y por tanto, en interferencia.

A intervalos cortos, una secuencia de texto aparece en la pantalla de un objeto transparente, con el prometedor título “objetos de deseo”: tipografía

blanca estándar sobre fondo negro, frase a frase, segundo a segundo, con cada nuevo comienzo un nuevo número y, por tanto, una nueva pieza de arte que concluye con las palabras "soy tuyo hasta que me olvides". Con *objetos de deseo* carlos katastrofsky busca los parámetros que determinan el arte digital, su papel en el negocio del arte y, más en general, la autoría de las obras artísticas: ¿es necesario tocar y poseer primero el arte, para definirlo como tal, o basta un número consecutivo para considerar una obra original: 1.101, 1.102, 1.103? *objetos de deseo* es el desarrollo posterior de la obra original "el original" basada exclusivamente en Internet para el espacio expositivo. El ordenador de fabricación propia —es decir, el objeto transparente (de deseo)— contribuye en el sentido formal a la participación en la transferencia de características efímeras y basadas en textos del net-art al espacio real.

Con el fin de garantizar la transferencia de datos entre dos o más ordenadores, y para ser capaz de identificar explícitamente a los receptores, los nodos de red de Internet consisten en las llamadas direcciones IP. La ordenación aparentemente fortuita de esta combinación de números y las similitudes virtuales resultantes —en parte incluso extremadamente conflictivas— son examinadas por carlos katastrofsky en *landscapes*. Durante el transcurso de este desarrollo posterior de las dos obras basadas en Internet *neighbourhood research* y *area research*, las direcciones IP se pasaron a papel por medio de la transferencia a una impresora, con el fin de proporcionar a los espectadores un extracto de lo virtual en espacio real. El artista trabaja en la red como concepto cartográfico y copia el contexto en el que están inmersos sitios web como *Google*, *CNN* o *Wikipedia*. Cuando es trasladado al espacio de la galería, el espectador/a finalmente se encuentra frente a obras sobre papel cuya estética recuerda a estrategias de diseño conceptuales basadas en texto. De esta manera, el contexto de las direcciones IP mostradas se refleja también formalmente: en un paisaje abierto ascendiente y descendiente, consistente en números, letras y signos.

Teóricamente, hoy en día, con formatos convencionales de vídeo se pueden representar en la pantalla casi 17 millones de colores diferentes. Si se muestran todos a la vez, se genera una condensación de blanco puro en la producción digital de la imagen. En la pieza basada en Internet *all you can see*, que precedió a la titulada *opus magnum*, carlos katastrofsky todavía se interesaba por el tema de la producción masiva como uno de los últimos tabúes en el mercado del arte; sin embargo, en este nuevo vídeo juega con la representación basada en el tiempo de las estructuras de producción de arte digital inherentes al sistema y con los procesos relacionados. El espectador llega a ver todo lo que es posible: una incalculable cantidad de colores diferentes se dispone linealmente con un ritmo de 25 imágenes por segundo en marcos individuales, el proceso resultante dura ocho días y cambia del negro al blanco, y a continuación de la ausencia de color a la condensación absoluta. El artista, a través de la extensión del material que el espectador percibe como una representación monocroma, establece referencias a la pintura *colour field* del expresionismo abstracto. En esta producción de vídeo, el artista prescinde del tema y emplea el color únicamente por el interés del mismo. Sigue adscrito a las reflexiones y teorías del medio digital, conocidas desde hace mucho dentro de la historia del arte, acerca de la muerte de la pintura. Su método: restricción, reducción y concentración en forma de extensión.

Vínculos

carlos katastrofsky: <http://katastrofsky.cont3xt.net>.
objects of desire (2005-2008): <http://katastrofsky.cont3xt.net/home/?p=104>.
the original (2005): <http://katastrofsky.cont3xt.net/original>.
landscapes (2007): <http://katastrofsky.cont3xt.net/home/?p=78>.
neighbourhood research (2004): <http://katastrofsky.cont3xt.net/neighbour>.
area research (2004): <http://katastrofsky.cont3xt.net/arearesearch>.
all you can see (2008): <http://katastrofsky.cont3xt.net/home/?p=186>.
opus magnum (2008): <http://katastrofsky.cont3xt.net/opusmagnum>.

Patricia Gouveia

¡Acción! Medios jugables y juegos persistentes para la creación de realidades alternativas en línea y narrativas cruzadas (cooperación frente a *competición)* [1]

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias de Lisboa e investigadora en CICANT, Centro para la Investigación Aplicada, Cultura y Nuevas Tecnologías

interacciones web—medios jugables—ficción digital—arte del juego

Este artículo analiza las posibilidades de una cooperación "escrita" en entornos *Cross Media* continuos y jugables generados desde la red. Analiza el diseño de los sistemas dinámicos y el estudio de la interacción *hombre-máquina*, compensando mecanismos que promuevan tanto el altruismo como la competición entre oponentes en espacios digitales. Estrategias mixtas que asocian tendencias individuales de *juegos de suma cero*, o concursos, *frente a* juegos cooperativos del tipo *dilema del prisionero*. Resulta esencial estimular la participación activa durante el debate y la concepción de narrativas subordinadas a distintos procesos de distribución (web, teléfonos móviles, impresión, etcétera), y presentar proyectos que permitan contextualizar las tribus digitales contemporáneas.

Este artículo propone algunas tendencias que plantean los sistemas interactivos del arte y el diseño, con el fin de promover una mayor colaboración y cooperación entre los distintos agentes que trabajan con productos digitales. En consecuencia, se analizan algunos trabajos de medios jugables en los que varios participantes colaboran en *happenings* emergentes y en narrativas abiertas a la participación y a un comportamiento altruista. Estos trabajos permiten a los jugadores establecer una relación simbiótica con la máquina, creando parte del trabajo narrativo e interactivo. Podemos resumir en cuatro palabras el sistema de relaciones mixtas y realidades cruzadas impuesto por la cultura de simulación: configuración, juego, narración y acción. Comprender e investigar cómo se puede generar una autoría compartida y colaborativa *online* es esencial para la implementación de entornos dinámicos en los que participen e interactúen distintos individuos. (2) En este contexto, se debe estimular la participación activa durante el debate y la concepción de narrativas *Cross Media* (3) digitales que puedan depender de distintos procesos de distribución (web, teléfonos móviles, impresión, televisión, DVD, *software*, virus, paneles publicitarios, camisetas, entre otros modos de soporte).

El activismo inherente al diseño de la interacción *hombre-máquina* consiste en la creación de libros de reglas simples que generen una mayor complejidad conforme a las aportaciones de varios individuos. Estas estrategias nos llevan a considerar algunas prácticas jugables y subversivas: el *hacker*, como un modelo de cultura digital, puede considerarse un elemento creativo en la elaboración de sitios de juegos donde la práctica del juego permite el acceso a personajes "licenciosos". En este contexto, se cree que "donde una vez el arte era el centro de la existencia moral, ahora parece viable que el juego, conforme a sus distintos significados y a lo imaginario, desempeñará ese papel central" (Sutton-Smith, 1997: 144). Dada la ambigüedad inherente y riqueza en la producción de posibles sensaciones, los juegos y los espacios de juego destinados al entretenimiento de distintos jugadores pueden representar entornos que favorezcan la "escritura" grupal.

Al otorgar un énfasis especial al entretenimiento, a la actualización y a la mediación tecnológica, la cultura digital nos impele a adquirir nuevos productos y dispositivos configurables por el agente experto; por ejemplo, el participante/jugador/lector. Esto nos lleva a examinar el concepto de interactividad durante la configuración. Estos "productos" ya no tienen un carácter cinemático, propio de prácticas más inmersas que implican una distancia entre el espectador y el trabajo; por el contrario, pretenden implicar activamente a un participante en su producción, no sólo configurando sus propios sistemas (4) de manera personalizada, sino también produciendo sus propias narrativas y ficciones. En consecuencia, se plantea un enfoque artístico digital en el diseño donde este último actúa de mediador entre el arte y la tecnología (Flusser, 1999; Bolter & Gromala, 2003). El debilitamiento de las fronteras entre distintas disciplinas y una crítica manifiesta de las categorías modernistas, permite la supresión de algunas de las dicotomías más habituales del siglo XX ya superadas, como el arte popular *frente* al arte elitista, el arte *frente* al entretenimiento, el arte *frente* al diseño, el arte *frente* a la artesanía, etcétera, trasladando el concepto de arte al concepto de juego. Por consiguiente, se plantea la siguiente pregunta: ¿qué elementos se materializan en narrativas emergentes de culturas

1—Artículo redactado en el marco del proyecto de investigación PTDC/CCI/74114/2006 (INFOMEDIA, Information Acquisition in New Media), financiado por la Fundación Portuguesa para la Ciencia y la Tecnología.

2—Consulte también el texto del autor relativo a este tema: "*Paraísos artificiais: autoria partilhada na criação contemporânea e na era dos jogos em rede*" [Paraísos artificiales: autoría compartida en creación contemporánea y en la era de los juegos en red], II Ibérico, Actas del Congreso sobre Ciencias de la Comunicación, 2004. Ver <http://www.labcom.ubi.pt/livroslabcom/pdfs/ACTAS%20VOL%201.pdf>, pp. 567-576, Covilhã. (Visto en diciembre de 2008.)

3—Las narrativas *Cross Media* son historias elaboradas para ser "leídas" desde distintas plataformas. Suelen ir de un medio a otro siguiendo las rutas generadas a partir de bloques dispersos de texto, de modo que se puedan entender y seguir los puntos de conexión de estas historias fragmentadas.

4—Por ejemplo, consulte el trabajo del artista holandés Olaf Val y su *Mignon Game Kit*. Esta consola configurable permite a cada jugador diseñar, programar y construir su propio dispositivo. Algunas instrucciones y talleres *online* facilitan a los jugadores la concepción de sus propios juegos. Este estilo de consola de bricolaje permite la creación de experiencias mediante la microelectrónica y puede, asimismo, utilizarse como una plataforma de creación de juegos informáticos, a diferencia de los sistemas tradicionales como *Gameboy* de Nintendo. El jugador desarrolla una relación personal con el dispositivo mediante un proceso de producción propia que determina la programación individual de los juegos. Para obtener más información, ver <http://www.olafval.de/mignon/english/>.(Visto en diciembre 2008.)

5—Para obtener información sobre la dinámica existente entre el marketing, la tecnología y la cultura en la retórica contemporánea digital, consulte, por ejemplo, el libro *Digital Play, The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, de Kline, Dyer-Witheford y De Peuter.

elitistas y qué elementos son verdaderamente originales de la cultura de las tribus actuales?

La continua reticencia hacia la ornamentación y el espectáculo como formas de excelencia en la cultura popular y la valoración, en términos intelectuales, de "géneros elevados", promueve una noción recurrente que califica únicamente aquellos objetos que proyectan un conocimiento y cultura arraigados como merecedores de un análisis académico. En este contexto, se propone una "lectura" analítica de productos y áreas presentes en la cultura digital, considerando que estos elementos pueden ser, al menos, tan interesantes como aquellos que surgen de las así denominadas artes "elevadas" o "nobles". Michel Maffesoli manifiesta que la creatividad *online* permite la digresión y no valora los proyectos e ideas con un carácter final, favoreciendo el proceso de trabajo y la difusión de conceptos generados en un entorno cambiante y de gran plasticidad. El sentido de búsqueda subyacente a la superficie de las cosas se fomenta *online* (Maffesoli, 2008). Como apunta Sónia Rodrigues, el reconocimiento y la aceptación del trabajo dependen del repertorio, de las expectativas y de quienquiera que sea el lector. La recepción de la narrativa trivial puede ser extremadamente creativa y la recepción de la literatura culta puede ser repetitiva, confirmadora y pasiva. Afirmar que la producción de trabajos populares es trivial oculta el hecho de que a veces lo trivial representa la aceptación de estos trabajos por parte de personas no demasiado preparadas para recibirlos (Rodrigues, 2004: 150). La cultura popular siempre ha sido "capaz de producir 'tipos' tan refinados que pudieran englobar siglos"; por tanto, resulta mucho más difícil definir la literatura culta. Ahora bien: "si ambas son capaces de crear algo más que tipos y símbolos, ¿qué las diferencia realmente?" (Rodrigues, 2004: 146). Sónia Rodrigues declara:

La cultura de masas asume la existencia de la economía de mercado, que permite el acceso a varios sectores sociales y a una pluralidad de elementos materiales y consumo imaginario. Asimismo, asume la desaparición de la dicotomía o polarización existente entre la alta cultura y la cultura popular y se caracteriza por incluir mensajes en la sociedad cotidiana de modo incongruente e independientemente de la voluntad de la gente.
(Adorno citado por Rodrigues, 2005: 143).

El artista digital debe dominar el cada vez más extenso grupo de narrativas (economía, marketing, tecnología y cultura) (5) y la teorización relacionada con la interacción *hombre-máquina* crea el término *jugabilidad*, un tema central en la experiencia digital y en la estética. La cibercultura permite representar la vida en una obra de arte, arte experimentado a través de la existencia diaria (Maffesoli, 2008: 135). Las interacciones de cooperación *online*, que conforman un "arte diario" inmediato, fluido, descentralizado y jugable, restituyen el dinamismo estético que parece prevalecer en nuestras vidas como base de una experiencia mutua (Maffesoli, 2008: 96). En las ecologías digitales, existe una relación recurrente entre la competición, en el sentido del descubrimiento grupal, y la cooperación, como finalización de tareas y objetivos a través de interacciones de cooperación.

La forma en que se articulan los *estudios de medios* o los así denominados *estudios de nuevos medios*, se puede resumir mediante la revisión de algunos

6—Para obtener más información sobre este proyecto, consulte el sitio web <http://www.fieldofplay.net/>. (Visto en diciembre de 2008.)

de los puntos fundamentales que los distinguen (Dovey & Kennedy, 2006). Por lo tanto, en el caso de los *estudios de medios*, los efectos sociales de la tecnología se definen socialmente. El público es pasivo y se otorga una mayor importancia a la interpretación y representación, en un proceso que centraliza a los espectadores considerándolos consumidores y trabajadores. En el caso específico de los *estudios de nuevos medios*, la naturaleza de la sociedad se define en función de la tecnología. El consumidor promueve sistemas interactivos donde se impone la experiencia configurativa y simulación en una cultura en la que los medios son ubicuos, los participantes co-creadores de trabajos y donde el continuo sistema de juegos es evidente y recurrente.

Sin profundizar demasiado en distinciones que dividan en grupos los *estudios de medios* y los *estudios de nuevos medios*, nos decantamos por un acercamiento más diluido entre ambos considerando, en consecuencia, el *World Wide Web*, la realidad virtual y la informática gráfica como medios que no se disocian de los anteriores, sino que más bien les rinden un homenaje, compiten con ellos y los imitan. En este contexto, podemos hablar de una incorporación y un “remedio”, donde la fotografía reinventó la pintura, el cine reprodujo los aspectos teatrales, literarios y fotográficos y la televisión incorporó el cine, el vodevil y la radio. La simulación surge como el nuevo paradigma de las artes visuales: un cambio en el orden visual que tuvo lugar entre el régimen figurativo de la *representación* y la *simulación* y que afectó enormemente al campo de las artes visuales (Couchot, 2003). La simulación como representación de procedimientos (“*happening*”) es un “juego de vida”, donde varios individuos situados en ubicaciones geográficas distintas inician efectos imprevisibles y narrativas emergentes de forma simultánea.

Además, resulta imprescindible estimular la capacidad de los sistemas para generar un conocimiento que compartan varios agentes, aplicando tanto el concepto de emergencia como el de variación y sorpresa. Los artistas o diseñadores de sistemas de ficción interactivos sólo crean un conjunto de reglas, que los participantes amplían, desarrollan y recrean posteriormente. La interacción no sólo se procesa con el tablero o campo de juego, sino también con otras personas. Una definición de emergencia debe considerar los dos componentes fundamentales de las funciones principales de un sistema emergente: una apertura al entorno y la capacidad de medir o realizar cambios en el mismo. En consecuencia, es importante generar la capacidad de procesar cambios de adaptación y considerar la autonomía emergente de la máquina. Por lo tanto, al concebir plataformas dinámicas e interfaces que permiten la aparición de estándares no planificados, debemos plantear la emergencia como cooperación *frente a* competición y la división equilibrada de la relación existente entre ambas tendencias.

En *Field of Play* (6) (2007) el *artista australiano* Troy Innocent, crea un tablero de juego *online* identificable con el juego clásico infantil “piedra, papel y tijera”. Los participantes procedentes de distintos lugares del mundo juegan viendo sus acciones reflejadas *online* en una galería de Melbourne. Según declaraciones de Troy Innocent: “el juego se convierte en una parte integral de la experiencia contemporánea” y *Field of Play* es un entorno artístico urbano en el que aparecen tres lenguajes iconográficos (símbolos naranjas, azules y verdes), inspirados en las redes electrónicas,

7—Entrevista de Troy Innocent disponible en <http://www.boutwelldraper gallery.com.au/imagesart/bdg_Innocent_LUDEA_Text.pdf>. (Visto en diciembre de 2008.)

8—*Ibid.*

9—Para obtener más información sobre el proyecto *Icónica*, consulte el sitio web <http://iconica.org/transforms/index.htm>. (Visto en diciembre de 2008.)

juegos digitales y culturas tribales que se integran generando una interacción en dos espacios públicos distintos: el espacio virtual en la red y el espacio real de la galería.

Si *Field of Play* crea en un sistema que reúne a participantes procedentes de distintas partes del mundo, en el proyecto *Ludea*, de 2005, el artista crea un sistema que reúne a los participantes en una misma ubicación. Inspirado en el juego de tablero clásico Ludo, *Ludea* es una versión del mismo juego adaptada al siglo XXI. En las calles de Melbourne, tres culturas guerreras luchan por conquistar el territorio. Según palabras de Troy Innocent, "Ludea es una micro-nación en la que el lenguaje y la cultura se generan a través del juego. En las calles de Melbourne, tres culturas guerreras luchan por el territorio. Los neo-materialistas emplean formas tradicionales de comunicación como palabras; los post-simbólicos se comunican únicamente mediante imágenes; los post-humanos dependen de las máquinas para comunicarse. Cada tribu utiliza sus propios recursos y etiquetas de color: naranjas para los neo-materialistas, verdes para los post-simbólicos y azules para los post-humanos. La victoria la obtiene el clan que conquista un mayor dominio." (7) La idea de este proyecto se basa en la construcción de un espacio, *Ludea*, que explore tres ideologías distintas para definir territorios y distintas líneas de comunicación inmersas en la propia cultura del juego digital. Innocent declara:

Los ludeanos proceden de una generación que ha crecido rodeada de juegos, máquinas abstractas y procesos digitales como una segunda naturaleza. Forma parte de una segunda naturaleza que permite la creación de abstracciones de la realidad en términos de sistemas, procesos, flujos y modelos. Ludea explora la condición post-humana y la naturaleza inestable de la realidad contemporánea mediante la construcción de tres experiencias de espacio distintas. Estas experiencias se sirven de signos y símbolos colocados en ubicaciones del mundo real. El objetivo consiste en crear experiencias y conexiones significativas entre los tres espacios públicos: virtual, en red y físico. Asimismo, recurre a las teorías de 'mundos posibles' que combinan la inteligencia artificial (IA), juegos digitales y la 'creación de un mundo' con un idioma y cultura inventados. Conforme a un punto de vista más metafórico, el nuevo trabajo crea espacios y sistemas interactivos que manifiestan experiencias de un mundo caracterizado por la incertidumbre, la multiplicidad, la complejidad y la conectividad, permitiéndonos ser conscientes de la cambiante naturaleza de la realidad. (8)

En *LifeSigns* (2004), Troy Innocent diseña un juego para varios jugadores colocando cuatro pantallas LCD individuales y un proyector general en el suelo de la galería donde convergen todos los elementos. Su investigación nos lleva a plantearnos cómo los mundos virtuales pueden convertirse en vehículos de nuevas formas de comunicación y expresión. El autor analiza en profundidad la codificación de procesos relacionados con la vida artificial, en este caso un *software* de exploración de criaturas digitales con vidas propias, mezclado con aspectos semióticos e informáticos, en el proyecto *Icónica* (9) (2002). *LifeSigns* presenta un estudio de sistemas y códigos de significado en medios digitales y juegos interactivos enfatizando los aspectos lúdicos y la manipulación del proceso y el espacio. El resultado de esta estrategia de recombinación es un híbrido que expresa una forma, estructu-

ra e información relacionada con el color, el sonido, el movimiento, la superficie y el comportamiento. En *LifeSigns* se representa un mundo y se explora un lenguaje emergente; aparece la idea de creación de nuevos significados mediante la interacción entre humanos y agentes digitales. (10)

En la mayoría de los trabajos realizados por el artista alemán Andrea Zapp, la incorporación de participantes que interactúan en distintas ubicaciones del globo, no sólo está presente en el entorno físico, sino también en el espacio digital. (11) En *The Imaginary Hotel* (12) (2002), el autor realiza una exposición en una galería que simula una habitación de hotel. En esta habitación, los visitantes *online* pueden cambiar y configurar dos muros distintos a través de una trastienda, seleccionando la pintura o el papel de empapelar, cambiando los retratos de los cuadros, o incluso llamando a los visitantes para interactuar con ellos. El espacio de la exposición puede verse en el sitio web del proyecto, permitiendo el acceso remoto al entorno generado por la entrada de visitantes que realmente visitan la galería. Andrea Zapp ha desarrollado su trayectoria profesional tanto en cine como en televisión. Su trabajo se caracteriza por una necesidad de ocultar al máximo la tecnología con el fin de otorgar un mayor énfasis a los aspectos narrativos, escénicos y dramáticos.

En el proyecto *Unheimlich* (13), de 2005, Andrea Zapp colabora en la creación de una representación telemática utilizando la noción de lo "extraño" como punto de partida. En un espacio de colaboración, encontramos la narrativa siguiente: "Es la 1 de la madrugada en Manchester (Inglaterra) y dos enigmáticas hermanas han decidido quedarse despiertas hasta tarde para verte y saludarte (telemáticamente) con un beso conforme entras en su espacio, en tiempo real, situado a miles de kilómetros de distancia". (14) En tiempo real, cabe la posibilidad de que un nuevo personaje entre en el espacio en el que se encuentran las dos hermanas virtuales, a miles de kilómetros de distancia. De algún modo, las dos hermanas esperarán a que la nueva persona participe en sus excéntricos juegos, rituales, secretos y conversaciones. Todo esto tiene lugar en un entorno de paisajes fantásticos inspirado en imágenes procedentes de juegos digitales o en salas tradicionales, conforme a los criterios y deseos de las dos criaturas.

En *Human Avatars*, (15) también del año 2005, Andrea Zapp crea una instalación artística en la que se establece un diálogo entre lo real y lo virtual. En este contexto, los visitantes de la exposición descubren una pequeña casa de madera a la que se les invita a pasar. Se proyecta una imagen real del cuerpo del participante en una versión remota del modelo en la misma casa, pero esta casa tiene muebles y los otros visitantes pueden ver las películas creadas a pequeña escala a través de una ventana. La arquitectura de este centro y escenario es en cierto modo infantil, pero la experiencia interactiva inmediata puede considerarse polémica dado que introduce una estrategia *voyeurista* tras el aspecto idealista, en una atmósfera de casa de muñecas donde el sistema de planificación y vigilancia controla los movimientos y acciones del participante en la experiencia.

El uso de la red para generar interpretaciones críticas y reflexivas de la naturaleza de la experiencia contemporánea es evidente en proyectos como el juego *agoraXchange / make the game, change the world* (16) que la Tate Modern de Londres concedió a Jacqueline Stevens y Natalie Bookchin.

10—Para obtener más información sobre el proyecto *LifeSigns*, consulte el sitio web: <http://iconica.org/lifesigns/index.htm>. (Visto en diciembre de 2008.)

11—El sitio web de Andrea Zapp se encuentra disponible en la siguiente dirección <http://www.azapp.de/>. (Visto en diciembre de 2008.)

12—Para obtener más información sobre el proyecto *The Imaginary Hotel*, consulte el sitio web <http://www.azapp.de/tih_01.html>. (Visto en diciembre de 2008.)

13—Para obtener más información sobre el proyecto *Unheimlich*,ver <http://creativetechnology.salford.ac.uk/unheimlich/>. (Visto en diciembre de 2008.)

14—*Ibid*.

15—Para obtener más información sobre el proyecto *Human Avatars*, consulte <http://www.azapp.de/ha_01.html>. (Visto en diciembre de 2008.)

16—Ver <http://agoraxchange.org/index.php?page=218>. (Visto en diciembre de 2008.)

17—Para leer la declaración completa, ver <http://agoraxchange.org/index.php?page=233#233>. (Visto en diciembre de 2008.)

agoraXchange es una comunidad *online* dedicada al diseño de un juego para *varios jugadores* que analiza asuntos relacionados con la política global, en un intento por desafiar la violencia y desigualdad presentes en los sistemas políticos actuales. El juego se presentó en la Tate Online el 15 de marzo de 2004 y, desde entonces, ha recibido varias aportaciones para la creación de reglas de convivencia e ideas. Conforme a la declaración *online* del juego:

"agoraXchange pretende recabar ayuda para replantear un mundo en el que los mitos sobre los derechos asociados al lugar de nacimiento producen violencia y sufrimiento entre las naciones y las familias. Reclamamos la erradicación de leyes asociadas a la nacionalidad y al matrimonio porque creemos que estas instituciones deforman nuestras vidas materiales y físicas, y limitan la imaginación hasta límites insospechados". (17)

Los sistemas *online* para varios jugadores pueden estimular la colaboración y competición a modo de diálogo utilizando algunas premisas básicas; concretamente, la necesidad de establecer un debate prolífico que genere comportamientos basados en acciones e incorpore contribuciones de una naturaleza sistemática donde la complejidad sea mayor a partir de reglas simples. El comportamiento complejo emergente surge como resultado de interacciones relativamente simples. Dos posibles ejemplos de *estudios de juegos* son el ajedrez, habitual en las sociedades occidentales, y su equivalente en las sociedades orientales, el *go*. Existen menos reglas para el *go*, si las comparamos con el ajedrez, y algunos jugadores profesionales del *go* afirman que su complejidad se incrementa dado que las reglas siguen creando juegos conforme a posibles estrategias. Además, como hemos indicado anteriormente en el concepto de emergencia, las reglas simples generan un mayor grado de complejidad.

El comportamiento emergente complejo surge como resultado de las interacciones existentes entre subsistemas relativamente simples, y basados en un conjunto de sinergias, y modelos directos e indirectos. El nuevo paradigma pretende modelar el mundo que se organiza a través de un proceso de sinergia, un fenómeno frecuente en la naturaleza y en las sociedades humanas. En las interacciones directas, el individuo participa en tiempo real y en grupo con otros individuos para desarrollar el sistema, considerando estas interacciones como un mecanismo de auto-organización biológica, sociológica, psicológica y física. En las interacciones indirectas, existe una interacción cooperativa en la que el individuo contribuye a la modificación del entorno, permitiendo que otro individuo responda posteriormente a ese entorno con una nueva aportación (Ramos, 2002). La existencia de un comportamiento altruista surge junto a otro tipo de comportamiento, un comportamiento competitivo, que también es característico de las sociedades humanas y de la biología. Las ecologías artificiales plantean dos tipos de problemas: la cooperación y competición de criaturas virtuales que, como los humanos, adoptan distintas estrategias de interacción.

Si la organización cooperativa nos lleva a un análisis del comportamiento altruista, o bien a un análisis del comportamiento que beneficia al "otro" organismo o individuo, un fenómeno importante tanto en la naturaleza como en las sociedades humanas, entonces la competición se identifica también como un factor importante de la estructura biológica. El comporta-

miento cooperativo se encuentra generalmente en función de algún grado de altruismo y puede ser de gran importancia para comprender las interacciones en línea (Lindgren & Nordahl, 2000: 15); no obstante, la competición, de igual modo, genera nuevas configuraciones y estrategias debido a la controversia existente entre dos oponentes. La raíz de la palabra "competir" procede del latín *cum petere*, que significa, "buscar juntos" (Salen & Zimmerman, 2004: 256). Por consiguiente, la competición es básica en la resolución y generación de nuevas configuraciones y en la estimulación de oponentes que produzcan mejores resultados en un esfuerzo constante por generar efectos inesperados en el diseño del sistema de juegos.

El artista israelí Uri Tzaig, que cita Janet Abrams en el texto "Other Victories", (18) nos traslada a un partido de fútbol en el que aparecen dos balones, modificando el enfoque de visión centrado generalmente en un sólo balón. En este contexto, el artista construye un nuevo juego invirtiendo la estructura al incluir dos elementos y redefiniendo las reglas de los juegos tradicionales, como el fútbol o el baloncesto, en los que se descentraliza cualquier comportamiento de atención. Esta modificación de las convenciones del juego, dos balones, dos centros de atención, disipa el poder centralizador del balón. Uri Tzaig pretende estudiar y deconstruir la estructura rígida de los partidos deportivos.

Existen dos tipos de comportamiento identificados en el "juego" de la economía global (Hampden-Turner y Trompenaars, 1997), los practicados en la sociedad occidental y los practicados en la sociedad oriental. Estos comportamientos se pueden explicar diferenciando los denominados juegos finitos o juegos de suma cero, en los que el objeto del juego debe determinar quién gana o pierde, de los juegos infinitos o juegos de colaboración, por ejemplo, del tipo dilema del prisionero, en los que la importancia se centra en la evolución del propio juego. Si en el caso de los juegos de suma cero nos enfrentamos a una metáfora darwinista de progreso donde la unidad de supervivencia es el individuo y el tablero de juego es un espacio neutro, en el segundo caso, el jugador que gana y el jugador que pierde son el mismo, enfrentándonos a un comportamiento que favorece al individuo en el juego. El objetivo de los juegos finitos es sobrevivir, de forma que los ganadores excluyen a los perdedores y generalmente lo ganan todo. Estos juegos de tablero son relativamente simples y las reglas se definen por adelantado. Por otra parte, en los juegos infinitos, el objetivo del proceso de juego surge del desarrollo del propio juego y los ganadores muestran a los perdedores otras formas de jugar. En este caso, existe una victoria compartida y una complejidad relativa en la que se pueden modificar las reglas.

Un objetivo del autor de este texto ha sido reconciliar equilibradamente ambas tendencias de juego, la cooperación *frente a* la competición, con el fin de aplicar estrategias interesantes a partir de la perspectiva de un término estético. En este sentido, nacen tres proyectos de arte y diseño distintos: una exposición de medios jugables denominada *The Prisoner's Dilemma Game* (19) [El juego o dilema del prisionero] (2008), como parte del Festival Interparla de 2008 (20) celebrado en España (*figs.* 1 y 2); un juego de correo electrónico, *JOV, Joga Outra Vez*, o "Juega otra vez" (2005), basado en la participación de aproximadamente veinte individuos (18 participantes activos y dos participantes pasivos), una discusión estimulada sobre varios temas relacionados con la tecnología y los espacios virtuales

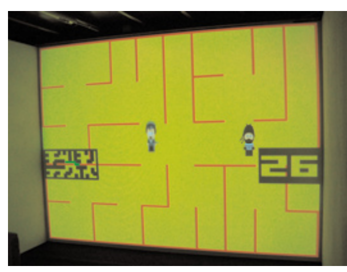
18—Janet Abrams. "Other Victories", *If/Then Play*, Instituto Holandés de Diseño, pp. 232- 247.

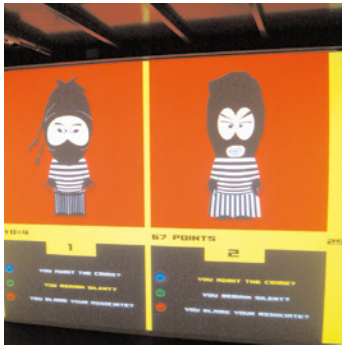
19—Este proyecto se concibió y creó en colaboración con Ivan Valadares, de la empresa Ydreams Portugal. Si desea obtener más información sobre este ingeniero de *software*, consulte <http://www.ydreams.com/ydreams_2005/index.php?page=44&view=team:Details&zepp_obj_id=242 > o el sitio web de la empresa <http://www.ydreams.com>. (Visto en diciembre de 2008.)

20—Para obtener más información sobre este festival, ver <http://www.lamundial.com.es/interparla/>. (Visto en diciembre de 2008.)

21—<http://www.tourdejeu.net/>. (Visto en noviembre de 2006.)

22—Manuel Boutet. "Des jeux d'adultes? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques" *La Pratique du Jeu Vidéo: Realité ou Virtualité?,* organizado por Mélanie Roustan, Dossiers Sciences Humaines et Sociales, L'Harmattan, París, 2004, pp. 99-111.





F1—Pantalla de exposición *"Game or prisoner's dilemma"* [Juego o dilema del prisionero]. Festival Interparla, febrero de 2008 (Patrícia Gouveia e Ivan Valadares).





F2—Imágenes de la interfaz gráfica de la exposición *"Game or prisoner's dilemma"* [Juego o dilema del prisionero]. *Festival Interparla*, febrero de 2008 (Patrícia Gouveia e Ivan Valadares).

(*figs.* 3 y 4) y un blog para la difusión y escritura colaborativa denominado *Mouseland* (2006-2008). Este espacio para la difusión y el debate crítico se promociona como un sitio en el que se debaten los aspectos relacionados con la cultura digital en sus dimensiones lúdicas, cinematográficas y musicales. *Mouseland* es un mundo imperecedero que depende de un colaborador a tiempo completo (Rafael Gouveia) situado en París (Francia) y de las distintas contribuciones de los visitantes que envían contenido y responden activamente a los juegos, rompecabezas y textos, disponibles en el sitio desde hace ya dos años y medio (*figs.* 5 y 6).

+F1, +F2

El primer proyecto, *The Game or Prisoner's Dilemma*, que aparece en las figuras 1 y 2, y que se concibió en colaboración con Ivan Valadares, nos remite a una aplicación digital en la que se juega con imágenes proyectadas y dispuestas en una pared procedentes de un ordenador. La interacción se consigue mediante el uso de dos mandos controlados por dos jugadores que deben cooperar para concluir los tres niveles disponibles. Estos niveles constan de tres plataformas/mapas distintos: huir de la policía (laberinto), responder a un cuestionario y colaborar para eliminar al agente en combate. Esta aplicación, que se inspiró en el juego del prisionero clásico, presentado por la teoría de juegos, enfatiza los aspectos relacionados con la lógica y la matemática, incidiendo en el aspecto de que la cooperación es fundamental para progresar en un juego de tablero.

Game or Prisoner's Dilemma no surge como un juego de suma cero en el que los puntos totales distribuidos entre los jugadores dependen de las acciones seleccionadas durante el juego. El resultado u objetivo de las acciones consiste más en la maximización de puntos que en la derrota del oponente. La estructura de este juego es la siguiente: empezamos con dos prisioneros que han sido encarcelados y se les considera sospechosos de cometer un crimen. A menos que uno de ellos confiese, no existe forma alguna de condenarlos. La parte responsable del encarcelamiento ofrece una cantidad de dinero a quien confiese el crimen. Si uno de los prisioneros confiesa el crimen, el otro se enfrentará a una sentencia larga y pesada. Si ambos confiesan el crimen, se les encarcelará durante un periodo menor de tiempo. Finalmente, si ambos permanecen en silencio, serán puestos en libertad a falta de pruebas. El juego es rápido y requiere un determinado grado de habilidad diplomática. La aplicación digital se crea en tres idiomas: portugués, español e inglés.

El juego *Joga Outra Vez* (figuras 3 y 4) se creó en el contexto de una tesis doctoral con el mismo nombre para el correo electrónico. El concepto presenta los juegos de *Tour de Jeu* (21) explicados en el artículo, "Des jeux d'adultes? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques" [¿Juegos de adultos? Corporeidades y sociabilidades en los ciberespacios lúdicos], de Manuel Boutet. (22) Estos juegos de correo electrónico son herederos de los juegos de correo postal en los que se dispone de una inmensa cantidad de tiempo para jugar una partida de ajedrez, una batalla naval u otro juego de forma remota con jugadores situados en distintas ubicaciones geográficas. Cada uno de los jugadores envía por correo postal un juego con un "tablero" en el que se indican los movimientos de dos o más participantes del juego. En la actualidad, esta posibilidad se amplía, en términos de velocidad, gracias al uso de la red y del correo electrónico, de

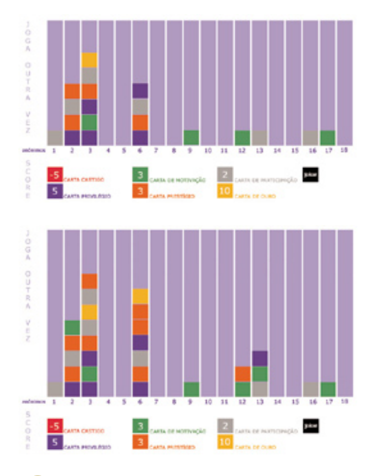
modo que el número de juegos propuestos es ilimitado: estrategia, juegos de cambios de rol, simulación, etcétera, con personajes históricos, cómicos, realistas o de otro tipo. Lo que hace posible estas interacciones es que los jugadores no juegan en tiempo real al mismo tiempo, sino uno cada vez, *tour par tour*. Las cualidades que necesitan los jugadores son explícitas: paciencia y atención. Las principales ventajas son las siguientes: libertad (se juega cuando hay tiempo, pero seleccionando el tipo de juego en el que se va a participar; se debe estimar un periodo de tiempo para participar) y entorno (un juego puede prolongarse en ocasiones durante meses). El aspecto "uno cada vez" de los jugadores conectados, contrario a lo que sucede con la mayoría de los juegos *online*, dedica más tiempo a la reflexión y a la expresión creativa en la que el jugador debe demostrar su conformidad, perseverancia, paciencia y sentido común.

+F3, +F4

El juego "Joga Outra Vez" (nomadismo y distancia) (23) se creó con la intención de construir distintos cuerpos/caracteres textuales: el cuerpo del administrador/emigrante/exiliado (administrador del juego) y varios cuerpos anónimos. Los jugadores anónimos crean un *monólogo* entre ellos pero un *diálogo* con el cuerpo del administrador/emigrante/exiliado. Los jugadores anónimos son corresponsales seleccionados de una base de datos de personas muy selectiva que pueden compartir intereses, así como debates amplios y específicos. En un principio, se crea una conexión muy estrecha entre el administrador y los jugadores anónimos, pero conforme se amplía la base de datos, se incorporan nuevas conexiones. Se estimula el desorden, el caos (que, por definición, implica un orden estructural) y la libertad de expresión, aunque el administrador del sistema puede aplicar la censura ocultando la identidad de los jugadores anónimos para mantener la confidencialidad de la base de datos. "Joga Outra Vez" utiliza diez reglas específicas y representa el lanzamiento de cinco cartas (textos) que se debaten posteriormente por correo electrónico. Estas cartas generales permiten al administrador asignar siete tarjetas de puntuación (castigo, privilegio, motivación, prestigio, participación u oro) y, por consiguiente, hacer que el sistema evolucione. El administrador del tablero de juego genera las reflexiones individuales de los participantes y asigna puntos a distintas contribuciones, recibiendo más puntos aquellos participantes que obtienen más reflexiones y comentarios de otros.



(+) F3—Carta de reflexión relativa al movimiento sufragista / *Joga outra vez* [Juega otra vez] (2005).

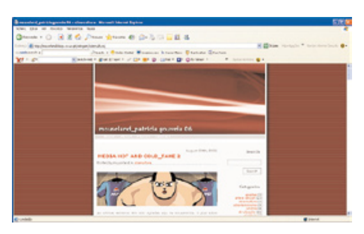


(+) F4—Gráficos de puntos y progresión pertenecientes a dieciocho jugadores anónimos / "Joga outra vez", 2005.

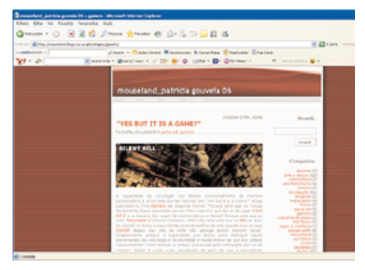
El blog *Mouseland*, representado en las figuras 5 y 6, se creó en mayo de 2006 y se instaló en el servidor de la comunidad de videojuegos de la Universidad de Aveiro de Portugal. Este sitio, que se actualiza con bastante asiduidad, pretende estimular y publicar estudios académicos relativos a los juegos electrónicos. En la blogosfera, se ha encomiado la labor del blog *Mouseland* por haber recogido la participación en debates que no sólo tratan sobre videojuegos, sino también sobre sujetos relacionados con la cultura digital, la cibercultura, el ciberfeminismo, el cine, las exposiciones y otras categorías. Aparte de constituirse como un espacio para la divulgación de la cultura digital, *Mouseland* ha organizado algunas versiones de escritura colaborativa de juegos, cuyo objetivo era construir argumentos interactivos o colaborar en la creación de historias y narrativas. El resultado se puede ver en la sección dedicada a "guiones" del blog que incluye chistes que aluden a telenovelas y referencias a series televisivas.

23—La estructura de las reglas del juego ha sido concebida teniendo en cuenta que la autora de este entorno ha vivido entre Lisboa y São Paulo; por lo tanto, se han utilizado los términos siguientes: nomadismo y distancia, emigrante y exilio. El juego funciona mediante un vínculo de conexión entre la autora y su comunidad de amigos e intereses. Para obtener más información sobre esta experiencia, consulte la tesis doctoral: Patrícia Gouveia. *Joga Outra Vez, um conjunto de objectos que contam histórias inteligentes*, Escuela de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidade Nova de Lisboa, tesis doctoral inédita financiada por FCT, Lisboa, 2008.

24—J. Yellowlees Douglas. “What Hypertexts can do that print narratives cannot”, ver <http://www.nwe.ufl.edu/~jdouglas/reader.pdf>. (Visto en diciembre de 2008.)



F5—“Mouseland”, 2006, área de cibercultura.



F6—“Mouseland”, 2006, área sobre el arte del juego.

+F5, +F6

Las narrativas interactivas, según J. Yellowlees Douglas, (24) contienen una nomenclatura similar a la de algunos trabajos de ficción experimentales y *de vanguardia*. Son narrativas de multiplicidad que se intercalan con los precursores de la cultura de impresión tradicional, presentes, a modo de ejemplo, en las obras *El cuarteto de Alejandría*, de Lawrence Durrell, *Rayuela*, de Julio Cortázar, y *Pleasure of Text*, de Roland Barthes. Son fragmentos narrativos, perspectivas en conflicto e interrupciones. Los objetos se desvelan de forma dinámica. Trabajos que reflejan nuestros movimientos en el sistema, nuestro proceso de inclusión en el espacio de la obra. Al contrario de lo que ocurre con la rigidez espacial del texto impreso, los “textos” de los productos digitales siempre pueden modificarse. Las versiones no suelen ser finales debido a que se pueden modificar periódicamente, volver a combinar y recrear. Por consiguiente, el constante dinamismo facilita la inclusión de correcciones, actualizaciones y modificaciones. Cuando el texto pierde su rigidez, pierde también su unidad. Esto nos permite escapar de lo que Gérard Genette declara, según menciona George Landow, cuando denuncia la idolatría y fetichismo de la obra escrita como un objeto absoluto, cerrado y final (Landow, 2001: 79). Los objetos digitales ofrecen al lector distintas posibilidades a través de un cuerpo fijo de “lexias”, así como la construcción de sus propios vínculos narrativos. El hipertexto y la hiperficción sugieren un abandono de la noción de un texto unitario y la adopción de la idea de una escritura dispersa. Según menciona George Landow, Roland Barthes analiza en *S/Z* la fragmentación del cuerpo del texto en varias partes de palabras e imágenes del siguiente modo:

(...) por lo tanto, se esparcirá el texto, descartando, como si fuera un pequeño seísmo, los bloques de significación cuya lectura capta solamente la superficie lisa, imperceptiblemente soldada por el caudal de las frases, el discurso fluido de la narración, la “naturalidad” del lenguaje corriente. El significante tutor será dividido en una serie de cortos fragmentos contiguos que aquí llamaremos lexias, puesto que son unidades de lectura.
(Roland Barthes S/Z: 13, cita de Landow, 2001: 64).

Además, este artículo argumenta que los juegos *online* pueden recrear una estructura derivada del texto, fragmentos contiguos y metrallas de frases y palabras ya presentes en el hipertexto y en la hiperficción. Esta estructura aparece en la génesis de la hiperficción, e incluso en una nueva versión próxima al lector que parte de la perspectiva de la creación y la configuración, y que sólo se abre a esta perspectiva de interpretación. Los juegos *online* pueden ampliar esta tendencia posibilitando la inserción de pasajes textuales y bloques que surgen y crea el mismo lector/participante/jugador. Esta apertura del sistema de juego, mediante la creación de juegos utilizados para crear otros juegos, o las líneas narrativas que van de plataforma en plataforma, amplían enormemente el sistema de participación y colaboración de la ficción interactiva. Este lector/participante/jugador puede generar sus propias historias a partir de narrativas personales, personajes construidos, mundos habitados y rehechos y líneas de código manipuladas e introducidas en un sistema existente. Incluso se puede invitar a otros individuos a que compartan estas unidades de texto, código, vídeos o imágenes, permitiendo su modificación, ampliación y reconfiguración.

El tiempo de la narrativa tripartita (el tiempo de la historia, del narrador y del lector) y el sentido implosivo del tiempo del juego (Juul, 1999, 2005), en

el que todo ocurre simultáneamente allí donde tiene lugar la historia y se vive y se narra de manera implosiva, permiten la reconciliación de estructuras narrativas que combinan el avatar o la acción del jugador con la historia contada "sobre la marcha". El diseñador del sistema, o *maestro de marionetas*, que concibe y publica un libro de reglas posibles, de modo que el participante reúna posteriormente las piezas y resuelva los misterios, se responsabiliza de esta estructura no lineal de bloques textuales. La ficción interactiva carece del argumento narrativo necesario para crear un libro de reglas proclive a la manipulación y a la acción utilizando un sistema emergente de narración que continúa redefiniéndose, independientemente de cómo se vive la historia. La "creación de un buen jugador en un mundo de ficción interactivo implica la colocación de este personaje en una situación que motive al interactor, sin facilitar a este último un guión dramático real o un papel que representar" (Monfort, 2007: 140). La inmediatez de la simulación y la posibilidad de mezclar narrativas contadas en primera persona con historias contadas en segunda y tercera persona (Douglass, 2007), permiten la aparición de historias implosivas procedentes de juegos de realidad alternativos con una mayor plasticidad y significado. Favoreciendo el proceso de *dominio* del sistema de juego por parte de los participantes y su capacidad para resolver enigmas y rompecabezas, el diseño de interfaces de interacción *hombre-máquina* incluye narraciones y ficciones abiertas que permiten a los jugadores crear su propio estilo y experiencias personales en una red colaborativa en la que participan como actores del drama digital.

En este contexto, las narrativas *Cross Media* son espacios que fomentan una escritura fluida y colaborativa en la que se emplean distintos métodos de apoyo como material creativo hacia la progresión del argumento y la definición de la ficción digital, en una realidad alternativa donde los medios se utilizan para la producción de espacios de entretenimiento compartidos y continuos. Las plataformas de juego para varios participantes como *Second Life* (25) o *World of Warcraft* (26) y los entornos de divulgación y comunicación como *MySpace*, *H5*, *Last FM*, *Flickr* o *LinkedIn* (27), entre otros, pueden facilitar la creación de extensiones narrativas interesantes en la creación de espacios de interacción, rompecabezas enigmáticos y derivaciones numéricas. El argumento interactivo compartido obtiene una nueva plasticidad y genera una relación estética que recae en las experiencias compartidas; es una oportunidad perfecta para estimular al cuerpo colectivo, donde las representaciones se vuelven porosas y los sistemas teóricos se debilitan, acentuando la creatividad en curso que favorece la digresión. Según declara Maffesoli, la ficción se antepone a la realidad en la mayoría de los casos (Maffesoli, 2008: 87-89). Las criaturas y ecologías digitales procedentes de los juegos, las narrativas *Cross Media*, la economía virtual de *Linden dollars* (28) y el lenguaje *Simlich* (29) han tenido gran importancia en el desarrollo de auténticas ecologías (cf. Castronova, 2005). (30) Si prestamos atención a estas dinámicas de cultura popular *online*, podremos entender algunos de los factores comunicativos y sociales más extendidos entre las distintas tribus contemporáneas.

25—Sitio disponible en <http://secondlife.com/>. (Visto en diciembre de 2008.)

26—Sitio disponible en <http://www.worldofwarcraft.com/index.xml>. (Visto en diciembre de 2008.)

27—El 10 de febrero de 2007 se dejó intencionadamente una pluma estilográfica en el Coliseo de Lisboa durante un concierto ofrecido por el grupo americano Nine Inch Nails. Esta pluma estilográfica, que encontraría más tarde un fan del grupo, desató una serie de misterios y enigmas a raíz de la estructura narrativa fraguada y creada en tiempo real. Tanto una agencia especializada en juegos de realidad alternativos como el mentor del grupo concibieron la estrategia de marketing confiando en la colaboración pública. Se crearon aproximadamente treinta sitios web y blogs temáticos, se imprimieron camisetas y se utilizaron teléfonos móviles. La estrategia incentivó la participación y colaboración en una ficción que implicaba el secuestro de aficionados, una aparición de la banda en un almacén, etcétera. (Rose, 2008).

28—Moneda utilizada en el juego *Second Life*.

29—Lenguaje artificial desarrollado para el juego *The Sims*.

30—Para obtener información sobre las intersecciones entre las economías reales y digitales, consulte el libro de Edward Castronova. *Synthetic Worlds, The Business and Culture of Online Games*, The University Chicago Press, 2005.

Bibliografía

ABRAMS, Janet. “Other victories”, en AAVV, *If/Then Play*, Instituto Holandés de Diseño, Amsterdam, 1999, pp. 232-247.

BOLTER & GROMALA. Jay David e Diane *Windows and Mirrors, Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency*, MIT Press, Cambridge, Massachussets, 2003.

BOUTET, Manuel. “Des jeux d’adultes? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques”. En *La Pratique du Jeu Vidéo: Realité ou Virtualité?* Mélanie Roustan (ed.), Dossiers Sciences Humaines et Sociales. L’Harmattan, París, 2004, pp. 99-111.

CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds, The Business and Culture of Online Games*, The University Chicago Press, 2005.

COUCHOT, Edmond. *Technology in Art, from photography to virtual reality,* Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Rio Grande do Sul, 2003.

DOVEY & KENNEDY, Jon, Helen W. *Game Cultures, Computer Game as New Media*, Open University Press, Nueva York y Londres, 2006.

DOUGLAS, J. Yellowlees. “What Hypertexts can do that print narratives cannot” en el sitio <http://www.nwe.ufl.edu/~jdouglas/reader.pdf>. (Visto en diciembre de 2008).

DOUGLASS, Jeremy. “Enlightening Interactive Fiction, Andrew Plotkin’s *Shade*”. In *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media* Harrigan & Wardrip-Fruin Pat & Noah (eds.), MIT Press, Cambridge, Massachussets, 2007, pp. 129-136.

FLUSSER, Vilém. *The Shape of Things, a Philosophy of Design,* Reaktion Books, 1999.

GOUVEIA, Patrícia. *Joga Outra Vez, um conjunto de objectos que contam histórias inteligentes*, Escuela de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidade Nova de Lisboa, tesis doctoral inédita financiada por FCT, Lisboa, 2008.

—— “Paraísos artificiais: autoria partilhada na criação contemporânea e na era dos jogos em rede”, en AAVV, II Ibérico, Actas del Congreso sobre Ciencias de la Comunicación. En el sitio <http://www.labcom.ubi.pt/livroslabcom/pdfs/ACTAS%20VOL%201.pdf>, 2004, pp. 567-576, Covilhã. (Visto en diciembre de 2008).

HAMPDEN-TURNER & TROMPENAARS. Charles and Fons, *Mastering the infinite game*, Capstone Publishing, 1997.

INNOCENT, Troy. *Field of Play*, 2007. En el sitio <http://www.fieldofplay.net/>. (Visto en diciembre de 2008).

—— *Ludea,* 2005. En el sitio <http://www.boutwell-drapergallery.com.au/imagesart/bdg_Innocent_LUDEA_Text.pdf>. (Visto en diciembre de 2008).

—— *LifeSigns*, 2004. En el sitio <http://iconica.org/lifesigns/index.htm>. (Visto en diciembre de 2008).

—— *Icónica*, 2002. En el sitio <http://iconica.org/transforms/index.htm> (Visto en diciembre de 2008).

JUUL, Jesper. *Half-Real, Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds,* MIT Press, Cambridge, Massachussets, 2005.

—— *A Clash between Game and Narrative, a thesis on computer game and interactive fiction,* tesis de máster inédita, 1999. En el sitio <www.jesperjuul.dk>. (Visto en mayo de 2004).

KLINE, Stephen, *et al. Digital Play, The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, McGill-Queen’s University Press, Montreal & Kingston, Londres, Ithaca, 2003.

LANDOW, George P. *Hypertext 2.0, the convergence of contemporary critical theory and technology*, The Johns Hopkins University Press, Londres, 2001.

LINDGREN & NORDAHL, Kristian, Mats G. “Cooperation and Community Structure in Artificial Ecosystems“, en AAVV, *Artificial Life, an overview* (organizado por Christopher G. Langton), MIT Press, Cambridge, Massachussets, 2000, pp. 15-37.

MAFFESOLI, Michel. *Iconologies, nos idol@tries postmodernes*, Éditions Albin Michel, París, 2008.

MONTFORT, Nick. “Fretting the Player Character”. En *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media* Harrigan & Wardrip-Fruin Pat & Noah (eds.), MIT Press, Cambridge, Massachussets, 2007, pp. 139-146.

RAMOS, Vitorino. “MC2, Collective Conscience Machines”, 2002, en el sitio <http://alfa.ist.utl.pt/~cvrm/staff/vramos/MC2pt.html>. (Visto en marzo de 2004).

RODRIGUES, Sónia. *Roleplaying Game and the Pedagogy of Imagination in Brazil*, Bertrand Brasil, Río de Janeiro, 2004.

ROSE, Frank. “Nine Inch Nails, Let’s Play! The Esoteric Game of Trent Reznor”, *Jornal Blitz*, Lisboa, marzo de 2008.

SALEN & ZIMMERMAN, Katie, Eric. *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, Massachussets, 2004.

STEVENS & BOOKCHIN, Jacqueline and Natalie. *Agoraxchange / make the game, change the world.* En el sitio <http://agoraxchange.org/index.php?page=218>, 2004. (Visto en diciembre de 2008).

SUTTON-SMITH, Brian. *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, Mass, 1997.

VAL, Olaf. *Mignon Game Kit*, 2004. En el sitio <http://www.olafval.de/mignon/english/>. (Visitado en diciembre de 2008).

ZAPP, Andrea. *Human Avatars*, 2005. En el sitio <http://www.azapp.de/>. (Visitado en diciembre de 2008).

—— *Unheimlich*, 2005. En el sitio <http://creative-technology.salford.ac.uk/unheimlich/>. (Visitado en diciembre de 2008).

—— *The Imaginary Hotel*, 2002. En el sitio <http://www.azapp.de/tih_01.html>. (Visitado en diciembre de 2008).

